enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.96

GUILTY GEAR XX ΛCORE PLUS R A GAINFUL MATERIAL

Contents

CHARACTER INDEX

GAME SYSTEM
ゲームシステム解説

用語集

●暴れ：連係ガード中に攻撃発生の早い通常技や通常投げで割り込むこと。

●暗転：覚醒必殺技や一撃必殺技を出した際に入る、背景が変化する演出のこと。基本的には、相手キャラの動きが強制的に停止している間を指す。

●起き攻め：相手の起き上がりを攻めること。相手は必ず一定タイミングで起き上がるため、スキの小さい技を重ねるなど、優位に攻められる。

●カウンターヒット：相手の攻撃をつぶすように攻撃を当てること。カウンターヒット時は通常のヒット時よりも、ダメージやのけぞり時間が長くなるだけでなく、技によってさまざまな追加効果が発生することもある。

●ガードポイント：闇慈の一部の通常技に設定されている、「相手の攻撃を受けても自動的にガードする判定」のこと。ガード後は技の動作が続行されるため、相手の技をガードしつつ（ケズリダメージは受ける）攻撃できる。設定されているタイミングや部位、ガードできる攻撃は、技によってさまざま。

●基底ダメージ補正：特殊なダメージ補正値。これが設定されている技を連続技の1発目に決めた場合、そこから連続技として決めたすべての技に、設定された値の補正が掛かる。一部、連続技の途中で決めても、続く連続技に補正が掛かる技があり、それは「強制～」と表記している。

●ゲージ：体力をはじめとする各種ゲージのこと。いわゆるパワーゲージに相当するテンションゲージ（ロボカイの場合は電力ゲージ）のほか、聖騎士団ソルはチャージゲージがあり、状況によりアバには諸刃ゲージ、エディには分身ゲージが出現する。

●硬直：キャラが自由に動けない状態のこと。主に、技のフォロースルー（攻撃後のスキ）を指す。また、攻撃を受けた際に一定時間行動不能になる状態を「ガード～」、「ヒット～（＝のけぞり）」と呼ぶ。

●先行入力：ダウン中や技の硬直中などに、その後に取りたい行動をあらかじめ入力すること。

●対空：ジャンプ中の相手に攻撃を合わせ、迎撃すること。これに使う技を「～技」、相手のジャンプを空中技で迎撃することを「空～」と呼ぶ。

●ダウン追い打ち：ダウン中の相手に追い打ちすること。空中追撃と違い、横方向に大きくふっ飛ぶ。補正が掛かるため、ダメージはそれほど高くない。

●昇り：ジャンプ直後に技を出すこと。例）～昇りバッドムーン、昇り妖斬扇。

●発生：技の動作開始から、攻撃判定が出るまでにかかる時間。「～が早い（遅い）」などと使われる。なお、「出が早い（遅い）」も同義。

●判定：攻撃のヒットや投げ技の成立などを判定する、内部設定のこと。打撃技が当たるか否かは、「攻撃～」と「やられ～」によって決まる。「攻撃～」は技を出した際に特定のタイミングで発生し、「やられ～」は基本的にいつでも存在する。「攻撃～」が相手の「やられ～」に重なれば、その技が当たることになる。
「～が強い」などと用語単体で使う場合は、「攻撃～」と「やられ判定」を合わせた総合的な技性能を意味する。「攻撃～」が大きい、「やられ～」が小さいなどの理由で、相手の攻撃とぶつかっても一方的に勝ちやすい技は、「～が強い」と表現される。
「投げ～」、「投げられ～」は、投げ技が成立するかを決める要素。「投げ～」が発生した際に、相手の「投げられ～」があれば投げ技が成立する。

●ヒットストップ：打撃技を当てた際、キャラが少し停止する現象。当てた技の攻撃レベルに対応しており、それが高いほど長くなるが、例外的に短い技もある。また、基本的には両者共に停止するが、飛び道具系の技は受けた側のみ停止する。

●無敵：やられ判定や投げられ判定が無く、攻撃を受け付けない状態のこと。前述した判定の両方が無い場合は「～」または「完全～」、やられ判定のみ無い場合は「対打撃～」、投げられ判定のみ無い場合は「対投げ～」と表記される。

●有利：攻撃を当てた後、自分が相手よりも先に行動可能となる状態のこと。その逆は「不利」。

●めくり：ジャンプで跳び越しつつ後方に攻撃判定のある技を当てるなど、相手との位置を入れ替えつつ攻撃すること。相手は自分が左右どちらに居るか分かりにくいため、ガード方向を惑わす効果がある。

●連続ガード：攻撃ガード後、そのガード硬直が解ける前に次の技が当たること。～になる攻撃に対しては、ガード中に可能な行動以外できない。

●連打キャンセル：PやKを連続で入力することによりフォロースルーをキャンセルし、再度PやKを出すこと。対応した技のみ可能で、キャンセルと違い空振り時も可能。また、PやK以外でも、特定の組み合わせに限り使用可能なものもある。

●割り込み：相手の連続的な攻撃を、その合間に自分の技を出して止める行為。発生の早い技や無敵時間のある技、投げ技などが適している。

基本操作

本作の基本的な操作方法と、画面に出る情報をまとめてある。画面のさまざまな場所に情報が表示されるので、ここで確認をしておこう。初心忘れるべからず!

ジャンプ

後退　前進

しゃがみ

スタート

キック KICK

斬り SLASH

大斬り HIGH SLASH

P

パンチ PUNCH

ダスト DUST

基本操作一覧

動作	コマンド
ガード	←(立ちガード) ↙(しゃがみガード)
空中ガード	空中で↖or←or↙
ダッシュ	→→
バックステップ	←←
2段ジャンプ	ジャンプ中に再度ジャンプ入力
ハイジャンプ	↙or↓or↘の後にジャンプ入力
通常投げ	密着して←or→＋HS
空中投げ	互いに空中で密着して←or→＋HS
挑発	スタート
敬意	→＋スタート

画面の見方

❶連勝数／スコア
対人戦はWINの連勝数(初敗戦時はCHALLENGER)、CPU戦はスコアが表示。

❷体力ゲージ
これが0になると敗北。体力の最大値は420。なお、残り体力が1のとき以外は、ケズリダメージが残り体力を上回っていても必ず1残る。

❸バーストゲージ
BURSTの文字が光っているときは、ゲージを消費してサイクバーストが使用可能。時間経過や攻撃をくらうと回復する。また×印が付いている間はバースト不能。

❹ガードバランス
攻撃をガードすると増加、攻撃を当てるか時間経過で減少。一定値以上たまるとガードバランスが点滅し、攻撃をくらった際にカウンターヒットになる。

❺獲得ラウンド数
1ラウンド取得すると赤く点灯する。DRAWの場合は両者に一つ点灯。ただし、次の1ラウンドで勝利する側と本数が足りない側がDRAWになった場合は、本数が足りない側のみ点灯。さらに、最終ラウンドもDRAWだと、ファイナルラウンドが1戦のみ行なわれる。それもDRAWの場合は両者ゲームオーバーに。

❻残りタイム
試合の残り時間を表す。タイムオーバー時は体力が多い方が勝利。

❼各種インフォメーション
ヒット表示のBEATやカウンターヒットなどの情報が表示される。BEATは連続ヒットしていない場合は文字が黒くなる。

❽回復可能マーク
特定の技がヒットしたときに発生するよろけ状態を表す。レバガチャで回復可能。

❾テンションゲージ
覚醒必殺技やロマキャン、フォルトレスなど各種行動を使用する際に必要なゲージ。基本的には攻撃的な行動で増加し、消極的だと増えにくくなる。

カラー選択

カラーはP、K、S、HS、Dの5ボタンで、それぞれ押したボタンごとに決まったものが選択される。さらに、スタートボタンを押すとパレットが切り替えられ、五色それぞれが別の配色となる。パレットは全部で4パターンなので、各キャラ合計20色のカラーが選択可能だ。

P、K、S、HS、Dボタンのいずれかを押すと、キャラの決定とカラーの決定が同時にされる。

スタートボタンを押すと下段に表示されるパレットパターンが切り替え可能だ。

ランダムセレクト

カーソルを残りタイムに合わせると、キャラのランダムセレクトとなる。なお、カラーはランダムにならず、押したボタンに対応したカラーが選択される。

ランダムセレクトは毎試合ではなく、一度決まったキャラでずっと闘うことになる。

キャラクター技解説

INDEX

表記について 本特集内では、以下の略称、記号を用いています。

●コンポ・動作の表記について

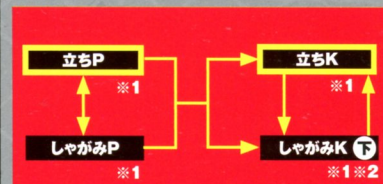
- Ⓒ……キャンセル
- Ⓙ……ジャンプキャンセル
- Ⓡ……ロマンキャンセル
- Ⓕ……フォースロマンキャンセル
- 【　】……ガトリングコンビネーションでのつなぎ

●フレーム（一部で「F」という略称を使用）
ゲーム内における時間の単位。1フレームは1／60秒

●用語の略称

- **ガトリング** ……ガトリングコンビネーション
- **ダスト** …… ダストアタック
- **ロマキャン** …… ロマンキャンセル
- **デッドアングル** ……デッドアングルアタック
- **フォルトレス** ……フォルトレスディフェンス

❶プレイヤーの状態　❷ボタンの種類　❸技のデータ。JC＝ジャンプキャンセルの可否、RC＝ロマキャンの可否、FR＝フォースロマキャンの可否。それぞれのカ所が点灯している場合に可能であることを示す。ガード段は、「立」＝立ちガード、「屈」＝しゃがみガード、「空」＝空中ガード、「空F」＝空中フォルトレスを表わし、表記してあるガード方法で防げる。「全」はすべてのガード方法で防ぐことが可能。
❹技の分類。特殊技、必殺技、フォースブレイク、覚醒必殺技、一撃必殺技の五種類。❺技の名称　❻技のコマンド。キャラが右向き時のコマンド。一つの技に対し複数のコマンドが存在する場合は「／」などで区切っている。

ガトリング表の見方

ガトリングコンビネーションのルートは、ルート表の矢印に従って繰り出せる。地上攻撃は、矢印の流れに逆らわない限り、途中の技を省いても出せる。

- 「近立ちS」、「遠立ちS」はそれぞれ「近距離立ちS」、「遠距離立ちS」の略。
- 黄色の枠はジャンプキャンセルが可能なことを表わす。
- 「下」マークが付いた技は下段判定、「中」マークが付いた技は中段判定であることを表わしている。
- 「※」とある場合は別途注釈が入れてある。

ソル=バッドガイ

SOL BADGUY

■身長:184cm ■体重:74kg ■血液型:不明 ■アイタイプ:赤茶 ■誕生日:不明■出身:アメリカ ■趣味:QUEENを聴くこと ■大切なもの:QUEENの「シアーハートアタック」のレコード ■嫌いなもの:努力、がんばること ■CV:石渡太輔

登場時演出①

登場時演出②

各種移動

ダッシュ

空中ダッシュ

バックステップ

空中バックステップ

ジャンプ

ホーミングジャンプ

サイクバースト

一撃必殺準備

仰向けダウン

うつ伏せダウン

気絶

よろけ

勝利時演出①

勝利時演出②

CHARACTER COLOR

セット1 P セット1 K セット1 S セット1 HS セット1 D

セット2 P セット2 K セット2 S セット2 HS セット2 D

セット3 P セット3 K セット3 S セット3 HS セット3 D

セット4 P セット4 K セット4 S セット4 HS セット4 D

SOL BADGUY

SOL BADGUY

※掲載データは通常時のもの。ドラゴンインストール中のデータは付録小冊子P08参照。

ガトリングコンビネーション

■地上攻撃①

立ちP ⇔ しゃがみP（※1） → 立ちK／しゃがみK（下）、➡+P
立ちK／しゃがみK（下） → ➡+P／近立ちS／遠立ちS／しゃがみS
➡+P ⇔ 近立ちS → 遠立ちS → しゃがみS
➡+P／近立ちS／遠立ちS／しゃがみS → 立ちHS（※2） → しゃがみHS

■地上攻撃②

立ちP／遠立ちS／➡+P → ➡+HS

■ジャンプ攻撃

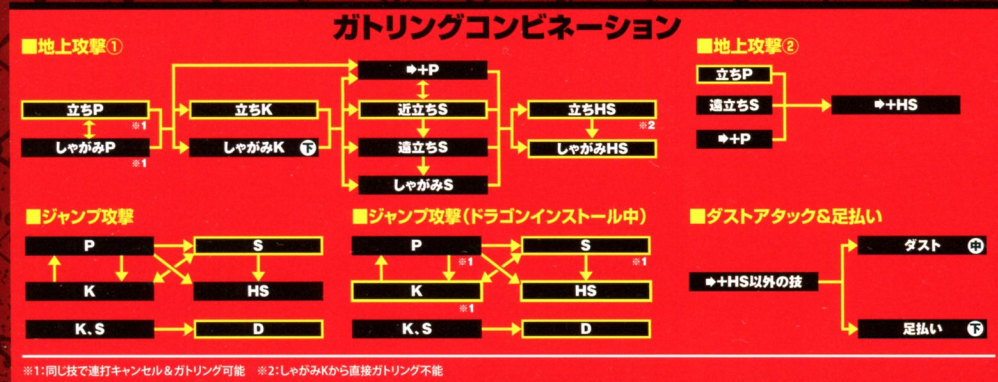
P ⇔ K → S／HS
S → HS
K、S → D

■ジャンプ攻撃（ドラゴンインストール中）

P（※1） ⇔ K（※1） → S（※1）／HS
S → HS
K、S → D

■ダストアタック＆足払い

➡+HS以外の技 → ダスト（中）／足払い（下）

※1：同じ技で連打キャンセル＆ガトリング可能　※2：しゃがみKから直接ガトリング不能

地上攻撃

遠距離立ちSはリーチの長さと発生の早さに優れる中距離の主力技。これよりさらにリーチの長い立ちHSは空振りさえしなければ強力なので、間合いを判断して使い分けていこう。立ちKは全キャラ中屈指の攻撃発生の早さを持つ。対空、ジャンプ防止や暴れつぶし、反撃とあらゆる場面で使えるぞ。近距離立ちSは連続技や固めの中継として使おう。しゃがみKは下段で、ガードされても攻めを継続しやすいのが利点。しゃがみSはガードさせて有利なので、キャンセル必殺技だけでなく、ガトリングをしゃがみSで止めるというのも有効だ。しゃがみHSはキャンセル受付時間の長さを生かして連続技や暴れつぶしに使っていこう。➡＋Pは上半身無敵があり、ヒット時は相手を横方向に吹っ飛ばす。画面端での連続技や、対空として重宝する。➡＋HSはリーチが長いので、中距離以上のジャンプ防止や暴れつぶしとして、遠距離立ちSなどからつないでいこう。

空中攻撃

ジャンプPはモーションが小さく、連打可能なため空対空として優秀。適度にばらまいていこう。ジャンプKは比較的横に強いので、先端を当てるように使う。ジャンプSとジャンプHSは下方向に強いので空中から攻める際に役立つ。ジャンプSは斜め下方向に広い攻撃判定があるので、空中ダッシュからの奇襲に向いている。ジャンプHSは硬直が短いので高めに出しつつ降り際に行動するといった芸当ができる。ジャンプDは長い受身不能時間があるため連続技での使用がメインだ。

システム共通技

ダストはリーチが短くすきが大きいものの、発生は早めなのでガードを崩す手段として使える。足払いはキャンセル可能な下段技で、空振り時のスキが小さく、姿勢が低いため相手のけん制を避けるようにつぶすことが可能。カウンターヒット時にはテンションゲージが無くとも大ダメージの連続技を決められるぞ。通常投げは相手キャラによってヒット後の状況が違うものの、画面端決めた場合に追撃が狙えるキャラは多い。割り込み手段やとっさの崩しとして使おう。空中投げは低めか画面端で投げれば追撃が可能なほか、ガードバランスが上がっている状態の相手に決め、カウンターヒットにすると追撃が可能。また、気絶させるのが容易になるという利点がある。

SOL BADGUY

必殺技	ガンフレイム／ガンフレイム(フェイント)	↓↘→+P／↓↙←+P	Lv	【通常】3、3、2、2 【フェイント】1	G	【通常】全【フェイント】立／屈	RC FR

フェイント　インストール版

※通常時のデータ。ドラゴンインストール中のデータは付録小冊子P08参照。

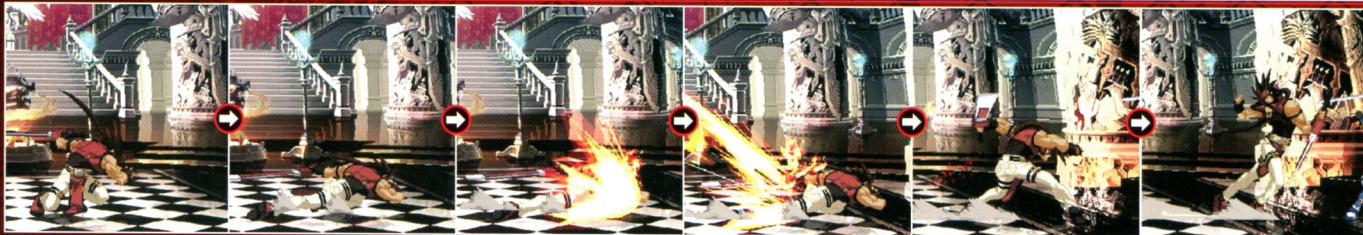
※フェイントはフォースロマキャン不能。ロマキャン可能。

必殺技	ヴォルカニックヴァイパー～叩き落とし	→↓↘+SorHS（空中可）→ ↓↙←+K	Lv	3	G	【地上】立／屈／空F 【空中】全【叩き落とし】立／空F	RC FR

叩き落とし　インストール版S　インストール版HS

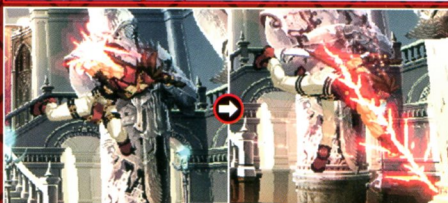
※通常時のデータ。ドラゴンインストール中のデータは付録小冊子P08参照。

※ドラゴンインストール中のS版、空中HS版は叩き落としへの派生不能

必殺技	グランドヴァイパー	↓↙←+S （レバー orボタン追加入力）	Lv	3×7、5	G	屈／空F×7、立／屈／空F	RC FR

必殺技	バンディットリヴォルヴァー	↓↘→+K（空中可）	Lv	【通常】3 【空中】2［1］	G	【通常】立／屈／空F 【空中】全	RC FR

インストール版

必殺技	バンディットブリンガー	↓↘→+K押しっぱなし
Lv	5	
G	立／空	RC FR

※空中版のみフォースロマキャン可能　※通常時のデータ。ドラゴンインストール中のデータは付録小冊子P08参照　※［　］内はガード時のデータ。

ガンフレイム／ガンフレイム(フェイント)

地面に剣を突き立て、前方に火柱を発生させる飛び道具技。リーチは長くないものの、連続技や連係、けん制にと活躍する場面が多い。フェイントはスキが小さいため名前の通りフェイントとして使うほか、テンションゲージの増加手段として使える。

ヴォルカニックヴァイパー～叩き落とし

炎をまとった拳を突き上げながら跳び上がる2段技。出始めから無敵時間があるので、割り込みとして重宝する。S版は上昇高度が低いのでスキが小さめ。HS版は上昇高度が高くすきが大きいものの、地上版は発生が早く、空中版は威力が大きい。追加入力の叩き落としは相手を地面に蹴り落とす技。ダウンを奪えるので、連続技の締めに使おう。

グランドヴァイパー

炎をまといながら低い姿勢で突進し、その後にアッパーで相手を浮かせる技。突進部分はボタン連打とレバガチャでヒット数が増加し、その分威力が上昇する。アッパー部分にはクリーンヒット判定が存在するが、当て方によってボタン連打とレバガチャを調整しないと成立しない。ガードされたときのスキは大きいものの、突進部分は多段かつ下段判定なので奇襲として強力だ。

バンディットリヴォルヴァー

小さく跳び上がりながらヒザ蹴り→カカト落としを繰り出す技。主に連続技に使用するが、地上版は2段目が空中ガード不能なため、ジャンプ防止としても使える。先端部分をガードさせればソル側が有利になるため、位置を間違えなければ強力だ。空中版はフォースロマキャンを使った変則的な動きや、受身不能時間を活用して連続技に組み込んでいこう。

バンディットブリンガー

大きく跳び上がり、炎の拳をたたき付ける技。中段攻撃で、ヒット時は相手が地面バウンドするため追撃が可能。クリーンヒット判定もあるので、連続技のパーツとしても使いやすい。めり込むように当てなければ、ガードされても反撃はまず受けず、ヒット時のリターンが高いため、固めやけん制である程度狙っていってもいい。フォースロマキャンは攻撃判定を出さないフェイントだ。

ライオットスタンプ

後方の壁に向かって跳び、反動で前方に突進し

ながら蹴りを繰り出す技。中段攻撃で、後方に壁が近いほど発生が早くなるので、端を背負ったときの奇襲として使えるほか、出始めから空中判定になるので、割り込みや相手の攻撃をわざと空中くらいして逃げるといった使い方もある。ガードさせれば有利になるが対空攻撃などで対応されやすい。攻撃判定が出た瞬間にフォースロマキャンできるので、対応しようと技を出した相手のスキを突くこともできるぞ。

サイドワインダー

炎の拳で真横に殴り付ける空中技。クリーンヒット対応技で、成立時は壁バウンドを誘発する。威力が高く、一度の連続技中のクリーンヒット数に応じてさらに威力が上昇するため、相手との距離と高さを調節し、複数回たたき込もう。

FB版は当てる位置に関係無くクリーンヒットになるため、位置調整やアドリブに使いやすい。

ぶっきらぼうに投げる

相手をつかんで背後の地面へ乱暴にたたき付けるコマンド投げ技。追撃が容易かつ高威力連続技を狙えるので、ガード崩し手段として使おう。

ファフニール

前進しながら炎の拳で殴り付ける技。発生が遅く、ガードされると硬直が長いので、立ちHSや→＋Pからの連続技としてヒット確認から出そう。

FB版は発生が早くなり反撃も受けず、さらにクリーンヒットに対応する。クリーンヒット時はスライドダウンを誘発するので、足払いなどからつなげて画面端での連続技として使おう。投げ無敵も付与されるので、相手の投げ暴れつぶしとしても使える。

タイランレイブ

ファフニールからの派生で、前方に炎の衝撃波を繰り出すフォースブレイク技。サイドワインダー同様、一度の連続技中にクリーンヒットが発生した回数に応じて威力が上昇するため、複数回クリーンヒットを発生させた連続技の締めに使うことで、大ダメージを期待できる。ファフニールがヒットしていなくとも出せるので、ファフニールの空振りをフォローするといった使い方も可能だ。

タイランレイブver.β

炎をまとった拳でショートアッパー→ストレートと繰り出す2ヒットの覚醒必殺技。発生が早く、出

フォースロマンキャンセル可能技一覧

フォースロマンキャンセル対応技名	タイミング
1 ガンフレイム	炎が見えてから7～8F目
2 バンディットブリンガー	頂点付近で炎が見えた瞬間
3 空中バンディットリヴォルヴァー	1段目の攻撃持続が終わった瞬間

フォースロマンキャンセル対応技名	タイミング
4 ライオットスタンプ	壁からターンした瞬間
5 ドラゴンインストール中のガンフレイム	炎が最大になる直前

始めから完全無敵があるので割り込みとして使えるが、1段目と2段目の間に割り込まれて反撃を受けやすい。威力は高く、画面端ならば相手が壁張り付けやられになるので追撃が可能だ。

ドラゴンインストール

自身を一定時間強化する覚醒必殺技。効果時間はソルの体力が半分を切ってから変化し、体力が少なければ少ないほど効果時間が長くなる。発動中はテンションゲージが徐々に増加。各種通常技の性能とダッシュのスピードが上昇し、ガトリングルートも増加。一部必殺技は専用のものに置き換えられるといった効果が得られる。ただし、効果時間が終了すると、ソルが無防備なカウンター判定の硬直をさらす。この際、テンションゲージをすべて失い、気絶値の最大値が下がりつつ気絶直前状態に、さらにネガティブペナルティ直前の状態になる。また、ダウンを奪われると強制終了するが、この場合は終了時の硬直は無く、テンションゲージと気絶値最大値の減少のみとなる。なお、発動中の必殺技は以下のように変化する。

■ガンフレイム：火柱が巨大な一本になり、フォースロマキャンのタイミングが変化。

■地上バンディットリヴォルヴァー：炎をまとって多段化、最終段が中段になる。

■ヴォルカニックヴァイパー:地上HS版は大幅にヒット数が上昇。ほか3種は3段技になり、叩き落としへの派生が不可能になる。

■叩き落とし：ヴォルカニックヴァイパーからの派生ではない、ドラゴンインストール中専用の単発空中技。跳び上がりながら炎をまとったカカト落としで降下する。中段攻撃でヒット時は地面バウンドを誘発する。

ドラゴンインストールセカンド

自身を強化する覚醒必殺技。基本的な効果は通常のドラゴンインストールと同様。異なる点は、発動時にドラゴンインストール以上の硬直がある点と、テンションゲージを100%消費する点。効果中テンションゲージ自動増加は無く、体力を徐々に消費する。効果はラウンド終了まで続く。

ナパームデス

巨大な炎をまとい斜め上に突進する一撃必殺技。発生が遅く、空中での硬直中は被カウンター判定となっている。また、アクセルなど姿勢の低い気絶状態には当たらない。

カイ=キスク

KY KISKE

■身長:178cm　■体重:58kg　■血液型:AB型　■アイタイプ:青緑　■誕生日:11月20日　■出身:フランス　■趣味:ティーカップコレクション　■大切なもの:みんなの笑顔　■嫌いなもの:ソル　■CV:草尾 毅

登場時演出①

登場時演出②

各種移動

ダッシュ / 空中ダッシュ / バックステップ / 空中バックステップ / ジャンプ / ホーミングジャンプ

サイクバースト / 一撃必殺準備 / 仰向けダウン / うつ伏せダウン / 気絶 / よろけ

勝利時演出①

勝利時演出②

CHARACTER COLOR

セット1 P / セット1 K / セット1 S / セット1 HS / セット1 D / セット2 P / セット2 K / セット2 S / セット2 HS / セット2 D

セット3 P / セット3 K / セット3 S / セット3 HS / セット3 D / セット4 P / セット4 K / セット4 S / セット4 HS / セット4 D

地上攻撃

立ちKは攻撃判定の持続が長く、下段攻撃なので連続技始動技としても優秀。遠距離立ちSはリーチが長く、中距離での牽制に最適。間合い調整の役割も果たす便利な技だ。立ちHSは判定が強くて持続が長く、攻撃力も高い。しゃがみPは発生が早く、全体モーションが短いので近距離戦で重宝する。しゃがみSはリーチが長い下段攻撃。中距離で遠距離立ちSと使い分けよう。しゃがみHSは前方と斜め上に攻撃判定が広い。空中の相手にヒット時は引き寄せ効果があり、ジャンプキャンセルが可能なので主に連続技の中継技として使用する。➡+Pは出始めから上半身が無敵になるので、地対空攻撃として強力。しゃがみHSを入れ込んでおき、対空連続技を狙おう。⬉+HSは発生は遅めだが、ガードさせるとカイが大幅に有利になる。ガードバランス上昇値も大きい。相手の起き上がりに持続の後半を重ねると、一部のリバーサル無敵技を出されてもガードが間に合うので利用しよう。

空中攻撃

ジャンプKは発生が早めで横方向への判定が強い。ジャンプの上昇中に出して空対空攻撃として利用しよう。ジャンプSを入れ込んでおけば空中連続技に移行できる。ジャンプSは下方向に判定が広く、めくり攻撃としても利用できる。ジャンプキャンセルも可能なので空中連続技での主力技だ。ジャンプHSは発生が遅いものの判定が横に強い。先端を当てるように振っていこう。ジャンプDは雷の十字架を設置する技。発生は遅いものの、一定時間画面に残るので相手の行動を制限しやすい。

システム共通技

足払いは発生が早く、ジャンプキャンセル可能な下段攻撃。連続技の締め技に使用してダウンを奪い起き攻めに持ち込んだり、ライトニングスフィアやセイクリッドエッジにつないで連続技の中継技とするなど幅広い用途で使用する。ダストはリーチが長く、発生も早め。ガードの固い相手に対してガードバランスを上昇させた後に狙うといい。地上投げはフォースロマキャン対応。追撃の威力も申し分無いので、画面端、中央ともに崩しの主力となり得る。空中投げは追撃は難しいが、空対空攻撃として利用価値がある。➡＋Pでの対空が難しい、真上付近の相手に対して狙おう。

スタンエッジ

雷の弾を飛ばす飛び道具。地上はS版は弾速が遅く、HS版の方が速い。近距離でガードされると不利になるが、フォースロマキャンを使用すれば有利になる。立ち回りでは硬直の短いS版をけん制として活用し、連続技では受身不能時間の長いHS版を使おう。空中版は斜め下に地面へ向かって弾を飛ばす。S版は角度が鋭く、HS版は緩い。遠距離から相手の行動を制限するのに重宝する。また、どちらもフォースロマキャン可能で、フォースロマキャンした場合は二段ジャンプや空中ダッシュが再度できる。上空からのけん制として使用するほか、S版は相手の対空攻撃をつぶすような使い方も可能だ。HS版は発生が早いので、ジャンプSやジャンプHSから連続技としてつなぐこともできる。

スタンエッジ・チャージアタック

巨大な雷の弾を飛ばす飛び道具。3ヒット攻撃で、ガードさせると大幅に有利になる。地上版、空中版ともに発生直前にフォースロマキャンが可能だが、発生が遅いので立ち回りで使用するには注意が必要。連続技でダウンを奪ったときに相手の起き上がりに重ねるのが主な使い方だ。空中版は地上へ向かって斜めに弾を放つ。起き攻めで地上版を重ねた際には低姿勢技で抜けられてしまうような場面でも、空中版を重ねると抜けられないことがあるので、相手次第で強力な選択肢となる。放つと地上まで行動不能だが、フォースロマキャンを使用すれば2段ジャンプや空中ダッシュが可能だ。

ヴェイパースラスト

垂直に跳び上がりつつ剣を振り払う。始動から無敵があるが、足元への攻撃判定が薄いので低姿勢の相手には当たらないことを覚えておこう。S版はHS版よりも相手を高く浮き上がらせる。攻撃発生前に無敵が終わるので割り込みには不向き。主に連続技に使用しよう。HS版は攻撃発生後まで無敵があり、起き上がりや相手の固め中などに割り込みとして利用できる。ライジングジャベリンに派生すればフォースロマキャンでフォローも可能なので、テンションゲージと相談しながら使っていこう。空中版はS版とHS版に違いは無い。攻撃発生後まで対打撃無敵があるが、地上版と異なり空中ガードが可能。割り込みよりも空中連続技での利用頻度が高い。

ライジングジャベリン

ヴェイパースラストからの派生攻撃。横に大きく剣を薙ぎ払う。S版は壁張り付き効果があり、画面端での連続技に利用できる。HS版は壁バウンド効果があり、受身不能時間が長い。連続技からダウンを奪うのに最適で、状況によっては壁バウンドした相手をさらに拾い直すことも可能だ。

スタンディッパー

スライディングから剣を薙ぎ払う2段技の突進攻撃。スライディングが下段で発生が早く、移動距離も長い。2段目直前にフォースロマキャンがかかるので、中距離から近付きたいときや奇襲として活用できる。2段目がヒットするとダウンを奪えるので地上連続技の締め技として優秀だが、距離が近いと連続ヒットしないことに注意。

グリードセバー

体ごと剣を半回転させて斬りかかる中段攻撃。通常版は跳び上がってから攻撃し、ヒットすると相手がバウンドして追撃が可能。めり込んでガードされると痛い反撃を受けてしまうので距離調整しよう。

FB版は小さく跳び上がり攻撃し、発生がかなり早い。ヒットするとダウンを奪えるので、ライトニングストライクへとつなごう。カウンターヒットした場合はバウンドするので、そのまま追撃が可能だ。

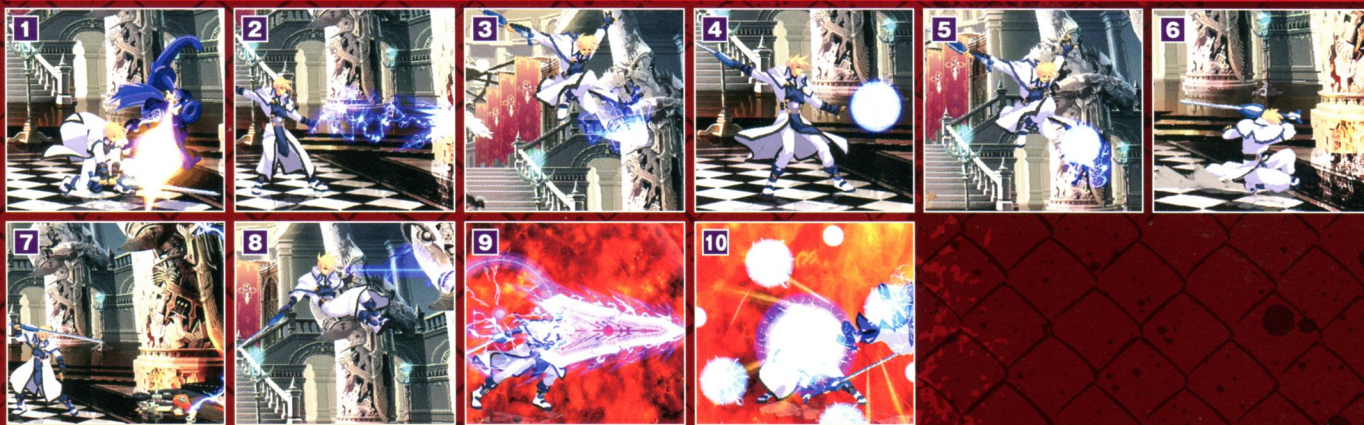
ライトニングストライク

ダウン中の相手に雷を落とす、ダウン追い討ち専用技。ヒットすると再度ダウンするが、有利時間は多くない。また、ダウン引き剥がし効果があり、フォースロマキャンが可能。ガードバランス減少量が多いのが難点だが、近距離でダウンを奪った時に使用すれば近距離立ちS等から追撃できる。

スタンレイズ

ジャンプDの強化版ともいえる、空中に十字架を設置するフォースブレイク技。持続時間が長く空中ガード不能なので、設置するとかなり相手の行動を制限する事ができる。ヒットするとのけぞり時間とダウン復帰不能時間が長いので、連続技にも持ち込みやすい。

ライトニングスフィア

地上版スタンエッジ・チャージアタックからの派生攻撃で、カイの目の前に巨大な雷の球体を発生させるフォースブレイク技。攻撃発生が早く、ガー

フォースロマンキャンセル可能技一覧

フォースロマンキャンセル対応技名	タイミング
1 通常投げ	ヒットした瞬間
2 スタンエッジ	攻撃発生から13～14F目
3 空中スタンエッジ	攻撃発生から2～4F目（写真はS版）
4 スタンエッジ・チャージアタック	剣を後ろに払った瞬間
5 空中スタンエッジ・チャージアタック	剣を後ろに払った瞬間

フォースロマンキャンセル対応技名	タイミング
6 スタンディッパー	2段目の攻撃発生より6F前から3F前まで
7 ライトニングストライク	攻撃発生の瞬間
8 ライジングジャベリン	体を反らして宙返りする瞬間（写真はS版）
9 セイクリッドエッジ	剣の形を作ってから6～7F目
10 ライド・ザ・ライトニング	判定消失の次のフレームから4F間

ドさせると有利。ヒット時は相手が地上空中どちらに居ても引き寄せ効果があるので連続技にも組み込みやすい。足払いからの使用すれば空中連続技に発展可能だ。

チャージドライブ

ライトニングスフィアからの派生技。追加でテンションゲージを25%し、強烈な突きを繰り出す。ヒットさせると壁張り付き効果があり、強制ダメージ補正が70%かかるものの追撃が可能。単発のダメージも高いので、ガードバランスを上昇させたときに連続技に組み込めば大ダメージが見込める。

ライド・ザ・ライトニング

カイ自身が雷をまとい突進する覚醒必殺技。全身に攻撃判定があるのが特徴。地上版空中版どちらも攻撃発生後まで無敵があり、突進が終わった瞬間にフォースロマキャン可能。連続技はもちろん、無敵が長めなので割り込みにも使える。地上版はガードされると硬直が大きく、痛い反撃を受けてしまうので割り込みで狙うときなどはフォースロマキャンで保険をかけたい。空中版は着地までカウンターやられ判定だが着地硬直は短い。うまくヒットさせれば、着地後に発生の早い攻撃で追撃ができる。

セイクリッドエッジ

巨大な槍型の雷を前方に放つ覚醒必殺技。発生が早いので連続技に組み込みやすい。多段攻撃で攻撃力も高く、ヒット後に追撃も可能なので、ガードバランスを上昇させた後には積極的に狙っていきたい。特に足払いから連続ヒットさせれば空中連続技に発展可能で、汎用性が高いのも魅力だ。また、ガードさせれば有利なのに加え、フォースロマキャンを使用すれば大幅に有利になる。テンションゲージが余っていたら利用しよう。

ライジング・フォース

雷をまとった強烈な突きを放つ一撃必殺技。使用するために必要な一撃準備モーションが短く、発生が早くてリーチも長い。相手を気絶させたとき以外にも、一部の技の反撃としても利用できるのでほかキャラに比べて実用性が高い。当たればラウンド勝利なので狙えるところでは忘れずに狙っていこう。

メイ
MAY
■身長:158cm ■体重:47kg ■血液型:B型 ■アイタイプ:黒 ■誕生日:5月5日（拾われた日） ■出身:不明 ■趣味:ジョニーのことを考えること ■大切なもの:ジョニー ■嫌いなもの:はげ ■CV:こおろぎ さとみ
登場時演出①
登場時演出②
各種移動
ダッシュ
空中ダッシュ
バックステップ
空中バックステップ
ジャンプ
ホーミングジャンプ
サイクバースト
一撃必殺準備
仰向けダウン
うつ伏せダウン
気絶
よろけ
勝利時演出①
勝利時演出②
CHARACTER COLOR
セット1 P
セット1 K
セット1 S
セット1 HS
セット1 D
セット2 P
セット2 K
セット2 S
セット2 HS
セット2 D
セット3 P
セット3 K
セット3 S
セット3 HS
セット3 D
セット4 P
セット4 K
セット4 S
セット4 HS
セット4 D
MAY

	P	K	S	HS	D
立ち(近距離)	JC RC FR Lv 1 G 立／屈／空F	JC RC FR Lv 2 G 立／屈／空F	JC RC FR Lv 4 G 立／屈／空F	JC RC FR Lv 5 G 立／屈／空F	JC RC FR Lv 4 G 立／空F
しゃがみ	JC RC FR Lv 1 G 立／屈／空F	JC RC FR Lv 1 G 屈／空F	JC RC FR Lv 3 G 立／屈／空F	JC RC FR Lv 5 G 屈／空F	JC RC FR Lv 4 G 屈／空F
ジャンプ	JC RC FR Lv 1 G 立／空	JC RC FR Lv 2 G 立／空	JC RC FR Lv 3 G 立／空	JC RC FR Lv 3 G 立／空	JC RC FR Lv 4 G 立／空
レバー前入れ(遠距離)	JC RC FR Lv 4 G 立／屈／空F		JC RC FR Lv 4 G 立／屈／空F	JC RC FR Lv 5 G 立／屈／空F	

デッドアングルアタック
攻撃ガード中に→+D以外のボタン二つ同時押し
Lv 3 G 全 JC RC FR

通常投げ
地上の相手に対して近距離で←or→+HS
Lv - G 投げ JC RC FR

空中投げ
空中の相手に対して近距離で←or→+HS
Lv - G 投げ JC RC FR

特殊技
↘+K
Lv 2 G 屈／空F JC RC FR

特殊技
ジャンプ中に↓+HS
Lv 3 G 立／空 JC RC FR

MAY

ガトリングコンビネーション

■地上攻撃①
立ちP ※1 ⇔ しゃがみP ※1 → 立ちK／しゃがみK(下)／→+P
立ちK・しゃがみK(下) → →+P／近立ちS／遠立ちS／しゃがみS
→+P ⇔ 近立ちS → 遠立ちS → しゃがみS
→ 立ちHS ※2／しゃがみHS(下)

■ジャンプ攻撃
P ※4 ⇔ K → S／HS
S → HS
P、K、S、HS ⇔ D ※3

■地上攻撃②
立ちP／遠立ちS／立ちK／しゃがみS → →+HS

■地上攻撃③
立ちK／遠立ちS → ↘+K(下)

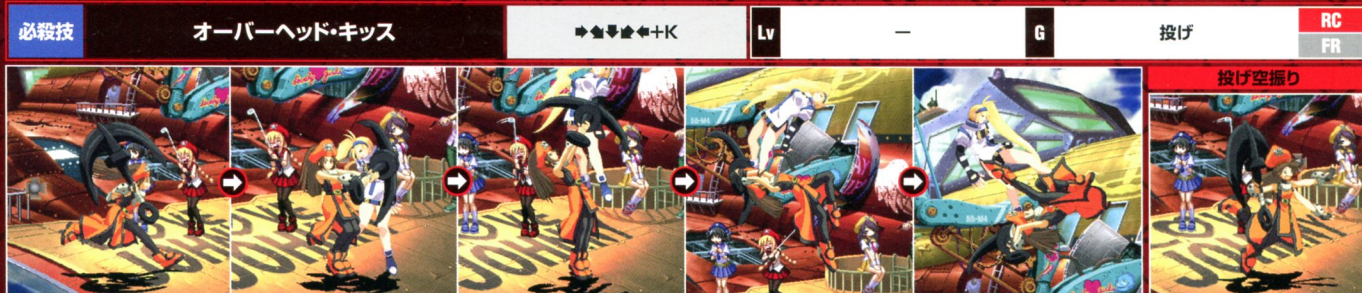
■ダストアタック&足払い
↘+K、→+HS以外の技 → ダスト(中) ※5／足払い(下)

※1:同じ技で連打キャンセル&ガトリング可能　※2:しゃがみKから直接ガトリング不能　※3:ガトリングは不能　※4:同じ技でガトリング可能　※5:しゃがみHSのみガトリング不能

地上攻撃
立ちKは足元のやられ判定が小さく、けん制に使いやすい。投げに対して無敵状態となるので、通常投げをつぶすのにも使いやすい。立ちHSはリーチは短いものの、攻撃判定が強い相手の攻撃にぶつけるとつぶしやすい。カウンターヒット時はよろけを誘発する。遠距離立ちS、しゃがみSはリーチが長くけん制に最適。遠距離立ちSは攻撃レベルが4と高く、ヒット時は↘＋Kにつなげやすい。しゃがみHSは通常ヒット時も相手がよろけ状態になる。

→＋Pは攻撃発生は遅いものの、気絶値が高く上半身無敵。最大タメ版のヒット時は壁張り付き状態を誘発する。また→＋HSと同じく一定時間ためると、必殺技を空振りキャンセルで出せる。

空中攻撃
ジャンプKは攻撃発生が早く空対空に最適。ジャンプSは下方向に強く正面からの跳び込みに向いている。ジャンプHSは前方への攻撃判定が広く、カウンターヒットさせると長時間空中復帰できない。ジャンプDは上半身部分が無敵状態となり、高空から襲い掛かってくる相手への迎撃に使う。

システム共通技
足払いは攻撃発生が早く、連続技の基底ダメージ補正もかからないのでガード崩しに最適。キャンセル可能なのでガードされた後もフォローしやすい。ダストは回転しながら中段判定の攻撃を繰り出す技。動作が似た下段攻撃のな～んてねっに派生できるため、この二つの技を使い分ければ相手のガードを崩しやすい。な～んてねっはヒット時に相手を浮かせつつメイ側に引き寄せる効果がある。通常投げ、空中投げは後方へ相手を放り投げてダウンを奪える。ここからは容易に接近できるので、起き上がりを攻め込もう。↘＋Kは頭にイカリを構えながら滑り込む下段攻撃。すき自体は大きいものの、メイのやられ判定が極端に小さくなり、またヒット時にダウンを奪えるので、相手のけん制技をつぶすのに最適。先端部分を当てたり、フォースロマキャンを利用してすきをフォローしていこう。ジャンプ↓＋HSはジャンプの軌道を下方向へ変化させつつ、イカリに乗って落下する。攻撃判定が下方向へ広いため跳び込み手段として最適で、めくりを狙えるのでガードを揺さぶる点でも役立つ。

イルカさん・横

イルカに乗って勢いよく前方へ突進。S版よりHS版の方が移動距離が長いので、相手との間合いによって使い分けよう。ガード時は若干のすきが生じるものの、手痛い反撃は受けにくいので奇襲に活用しよう。なお、空振り時は着地際に硬直が生じるものの、必殺技でキャンセルが可能だ。ちなみに空中ヒット時はスライドダウンを誘発する。

イルカさん・縦

斜め上方向へイルカに乗って突進し、放物線を描くような軌道で着地する。S版よりHS版の方が移動距離が長く、ヒット時のダウン復帰不能時間が長い。S版の空中ヒット時はメイ側へと相手を引き寄せるので、状況によってはさらに追撃できる。なお、いずれのボタンで出した場合も昇り際の攻撃は空中ガードできないため、相手の安易なジャンプを防止するのに役立つだろう。

レスティブローリング

回転しながら突進攻撃を仕掛ける。地上版は1段目のダウン復帰不能時間が長く、フォースロマキャンを利用すればさらに追撃が可能。奇襲や連続技に組み込むといいだろう。空中S版は攻撃発生が早く、さらに中段判定のためジャンプの昇り際に出せば中段攻撃に代用できる。さらにフォースロマキャンに対応しているため、テンションゲージが25%以上ある状況ではガード崩し手段に組み込もう。空中HS版はS版と同様に中段攻撃だが攻撃発生は遅い。ジャンプ攻撃を地上の相手にガードさせた後、同技と着地後足払いで中下段攻撃の二択をかけるのに役立てよう。

方向転換

レスティブローリングから派生できる方向転換は、レバー方向＋SorHSで3回まで任意の方向へ移動しつつ攻撃できる。なお、メイの移動方向へ相手を吹き飛ばす効果がある。空中に居る相手へヒットさせた場合は、⬇方向への方向転換を連続でヒットさせてダウンを奪うといいぞ。

拍手で迎えてください

腕を振り上げると同時に、イルカが出現するリングを空中に設置する。リングを設置する場所はコマンド入力時のボタンによって異なり、Pがメイの頭上、Kがメイの前方、Sが相手の手前、HSが

相手の目の前、そしてDが相手の背後に設置される。ボタンを離すとリングからイルカが発射される仕組みで、ボタンを押し続けることでイルカの発射タイミングに変化を付けられる。なお、イルカの発射タイミングを遅らせれば遅らせるほど、出現するイルカの数が増加し、最大6体まで強化される。ただし、待機時間の制限をオーバーし、自動的に発射すると3体しか出てこない。

足払いやイルカさん・縦をヒットさせて相手からダウンを奪った後に使用し、ヒット時にメイ側へ相手を引き寄せるD版を起き上がりに重ねて同時に攻撃を仕掛けるのが基本的な使い方。また、相手の攻撃が届かない遠距離戦で設置し、相手の動きを制限するような使い方も面白い。遠距離でP版を発動するとイルカの数を増やしやすい

オーバーヘッド・キッス

ダッシュ動作から相手をつかむ、移動投げタイプの必殺技。相手をつかむことに成功すると、相手を後方の壁にたたき付けてバウンドさせる。ダッシュ後の相手をつかむ動作に入ってからはメイが無敵状態になるので、ガードを揺さぶる手段として使うほかに、通常技から連係して相手の暴れをつぶすのにも活用できる。ガード崩しに使う場合は、この技とダッシュ立ちKを使い分けよう。

じゃっくはうんど

前方に転倒するような動作で攻撃を仕掛ける中段攻撃のフォースブレイク。すきが大きくガードされると危険だが、ヒット時はダウン復帰不能状態で相手を上空へ浮かせられる。また、ダウン引き剥がし効果があるため、ダッシュ足払いヒット後から連続技へ発展させたい状況で使おう。

イルカさん頑張って・縦

イルカさん・縦から派生できるフォースブレイク。乗っていたイルカから離れ、メイが空中で自由に行動可能になる。分離したイルカは中段判定ではないが、連続してメイがジャンプ攻撃を仕掛けられるため、立体的な連係を組み立てられる。

イルカさん頑張って・横

イルカさん・横からの派生技で、乗っていたイルカを前方へ飛ばして攻撃するフォースブレイク。イルカさん・横が相手に当たるまで、もしくは攻撃動作が終了するまで追加コマンドが入力可能。連続

フォースロマンキャンセル可能技一覧

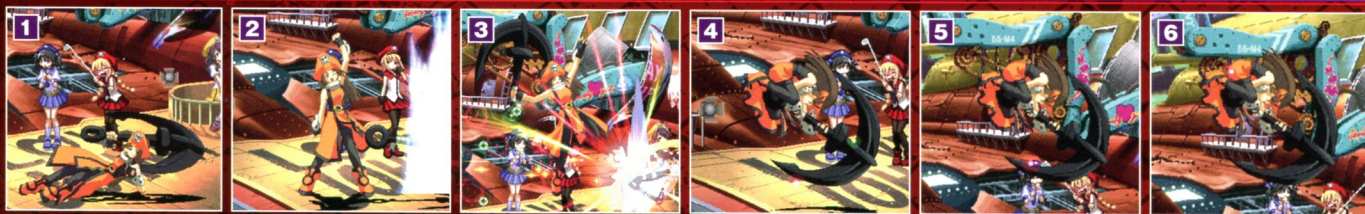
1

2

3

4

5

6

フォースロマンキャンセル対応技名	タイミング
1 ↖+K	体を起こし始める瞬間
2 拍手で迎えてください	攻撃発生前の手を振り上げる前
3 イルカさん・縦／イルカさん・横	攻撃後に跳ね返った後

フォースロマンキャンセル対応技名	タイミング
4 地上レスティブローリング	攻撃発生の瞬間
5 空中Sレスティブローリング	攻撃発生の瞬間
6 空中HSレスティブローリング	攻撃発生の瞬間

技や接近戦時の攻勢継続手段に役立てよう。

究極のだだっこ

だだっこのような動作でイカリを振り回して攻撃する。攻撃発生後まで無敵状態が持続するので、相手の起き攻めや連係を割り込むのに重宝する。ただし、ガード時のすきはそれなりに大きいので、外した場合は反撃を覚悟する必要がある。また、ダウン引き剥がし効果があるため、ダウンを奪った後の追撃手段としても利用価値が高い。

グレート山田アタック

背後巨大なクジラを呼び出し、前方へと突進させる覚醒必殺技。コマンド入力完成から一定時間後に無敵状態となるので、起き上がりや割り込みで使用するとつぶされる恐れがある。連続技の締めや相手のけん制、ジャンプ攻撃に合わせるといった使い方がオススメ。ヒット時はダウン復帰不能状態で壁バウンドするため、相手の位置によっては追撃が狙える。

超絶悶絶きりもみ大旋風

イカリを回転させながら前方へと突進する覚醒必殺技。攻撃発生はそれなりに早く連続技にも組み込みやすいが、この技の利点は何といっても動作中に覚醒必殺技以外の攻撃を受けてもメイがのけぞらない点。一度だけではなく、何度も受け止めるぞ。その上ガードされてもメイ側が有利となるため、画面端からの脱出や、飛び道具対策や中間距離〜遠距離時の奇襲にも利用できる。ヒット時は何度も相手を壁バウンドさせる効果があり、相手を一気に画面端へと追い込めるのもうれしい。

デラックス五所川原ボンバー

超絶悶絶きりもみ大旋風の動作中に追加コマンドを入力すると、デラックス五所川原ボンバーへ派生可能。ガードされても大幅に有利でヒット時にダウンを奪えるので、直前の攻撃のヒットorガード問わず派生しよう。

メイと愉快な仲間達

一撃準備モーション発動後に使用できるコマンド投げで、ヒットすると快賊団の仲間たちが一斉攻撃を仕掛ける。コマンド入力完成後に暗転演出が入り、その影響で動作を確認してからジャンプで回避されやすいのが難点。ただし、攻撃発生後まで無敵時間が持続するので、割り込みで使いやすい。

ミリア=レイジ

MILLIA RAGE

■身長:169cm ■体重:48kg ■血液型:B型 ■アイタイプ:青 ■誕生日:孤児のため不明 ■出身:アサシン(ロシア) ■趣味:猫を追い掛け回すこと ■大切なもの:貞操■嫌いなもの:ザトー、抜け毛 ■CV:住友 優子

登場時演出①

登場時演出②

各種移動

ダッシュ

空中ダッシュ

バックステップ

空中バックステップ

ジャンプ

ホーミングジャンプ

サイクバースト

一撃必殺準備

仰向けダウン

うつ伏せダウン

気絶

よろけ

勝利時演出①

勝利時演出②

CHARACTER COLOR

セット1 P / セット1 K / セット1 S / セット1 HS / セット1 D

セット2 P / セット2 K / セット2 S / セット2 HS / セット2 D

セット3 P / セット3 K / セット3 S / セット3 HS / セット3 D

セット4 P / セット4 K / セット4 S / セット4 HS / セット4 D

地上攻撃

立ちPはスキが小さいため、地上での様子見や低空ダッシュを落とすのに使える。立ちKは発生が早く上方向まで判定があるためジャンプ防止にもなる。ここから足払いと➡＋Kの二択が強力。遠距離立ちSは中距離でのけん制技として有用。ヒット時は立ちHSにつないで地上連続技を決めよう。しゃがみKは発生の早い連打キャンセル可能な下段技。ここから立ちKや近距離立ちSにガトリングをつないでいく。近距離立ちSは2段技かつ上方向への判定もあるので、近距離時の対空にも使える。しゃがみSは下段攻撃。ガトリングで立ちPに連係するとスキを消すことができる。しゃがみHSは前方から上方までをカバーしてくれるため、相手の技に合わせてのけん制や対空として使うことができる。上半身無敵のある➡＋Pは近距離の対空や地上けん制技として使える。地上カウンターヒット時はよろけを誘発できるのでジャンプキャンセルから攻めを継続しよう。➡＋Kは中段かつ攻撃レベルが高くガードされても有利。下段無敵があるのも見逃せない。ヒット時は目押しで遠距離立ちSにつなげることができる。リーチに優れる➡＋HSは、けん制はもちろん暴れつぶしにも重宝する。

空中攻撃

ジャンプKは連続技のつなぎとして優秀。上方の相手に強く、空中のけん制手段としても有効だ。ヒット時はジャンプHSにつなげよう。ジャンプPは発生が早くスキは小さいので、ジャンプK同様に空中でのけん制に使っていくといい。ヒット時はジャンプ⬇＋HSが連続技となる。ジャンプSは下方向に強く空中ダッシュでキャンセル可能。同じく空中ダッシュキャンセル可能なジャンプHSは、主に連続技のパーツとして使っていきたい。ジャンプDはヒット時に壁バウンドを誘発できるので連続技に使える。リーチが長くけん制としても使えるが、発生が遅いため早出しを心掛けよう。ジャンプ⬇＋HSはたたき付け効果のある3段技。ダウンを奪えるので空中連続技に組み込もう。

システム共通技

足払いは下段でリーチは長く、ダウンが奪える。ただし振りが大きいので、最低でもガードさせるように使おう。デッドアングルはヒット時に浮きが高

MILLIA RAGE

いキャラ以外はダウンを奪える。切り返しの要として使えるぞ。通常投げはダッシュから遠距離立ちSで追撃可能。空中連続技を決めよう。

ラストシェイカー

髪を刃のように硬質化させ、無数の攻撃を繰り出す。発生が早いので、レベル1の技からキャンセルしてもつながる。ガードされても有利な状況を作れるため、足払いからラストシェイカーを入れ込み、ヒット時のみロンギヌスに派生させるといった使い方ができる。

タンデムトップ

1回転して自分の周囲に緑色の輪を作り出す。飛び道具扱いの技で、S版は発生が早く暴れつぶしや連続技として使うことが可能。画面端でヒットさせた場合には、立ちPで追撃して空中連続技に移行しよう。HS版は発生は遅いが攻撃発生前に動けるため、相手の起き上がりに重ねれば有利な状況が作れる。S、HS版ともフォースロマキャン対応技で、S版は発生前、HS版は発生直前のタイミングでキャンセルが可能だ。

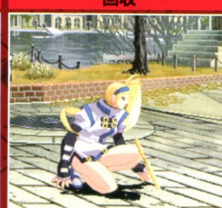
高速落下

空中から斜め下に急降下する技。攻撃判定は無いものの画面端から脱出したい場合や、ダウン復帰後の状況が悪いときの回避手段となる。着地時に硬直があるがタンデムトップ、プリティメイズ、前転、ウィンガーで硬直をキャンセルすることができるぞ。また、落下直後にフォースロマキャンをすることでジャンプ攻撃を出しながら高速落下することも可能だ。

前転

前方に転がりながら移動する。前転中は姿勢が低く、極端にくらい判定が小さくなるため、回避手段として使える。高い位置に攻撃判定がある技に合わせて使うと効果が高い。また、前転動作が非常に早いことを生かし、ガトリングからキャンセルして投げを狙う、といった攻めの使い方も有効だ。ただし動作中は被カウンター扱いとなっているため過信は禁物。

アイアンセイバー

髪で作った剣に乗り突進する下段技。ガードされても間合いが離れるので、反撃は受けづらい。ヒット時はダウンが奪えるのでフォースロマキャンから

※地上版のみフォースロマキャン可能

連続技につなごう。フォースロマキャン直後は空中判定となっているため、起き上がりにタイミングよく重ねることでジャンプ攻撃を出すこともできる。起き攻めの中下の揺さぶり手段として使っていくのも効果的だ。

バッドムーン

自らを髪で包み急降下する技。空中連続技の締めで使うほか、低空で出すことで見切られにくい中段攻撃となる。近距離立ちSからの固めや、起き攻めを仕掛けられるときにタンデムトップとセットで使おう。ただし、ガードされた場合は着地硬直が長いため、テンションゲージが25%以上ある場合はフォースロマキャンでスキを消し、空中ダッシュで攻勢を維持しよう。

サイレントフォース

空中から斜め下にナイフを投げ付ける。K版とS版はその場から、HS版は少し上昇しつつナイフを投げる。技後の硬直が短く、その後の再行動がしやすいので跳び込み時に使っていく。カウンターヒット時にはよろけを誘発するので連続技のチャンス。相手の地上対空技に合わせて出していくのも効果的だ。

サイレントフォース回収

地面に突き刺さったナイフが光っているときにしゃがみ行動、または前転をすることでナイフを回収することができる。ただし、ナイフが光っていないときやガードモーションを取っていると回収できないので注意。

シークレットガーデン

自分の頭上に球体を作り出す必殺技で、レバー＋HS入力により、4回まで任意の方向に移動させられる。発生は遅いが出してしまえば強力な飛び道具となる。遠距離でのけん制や空中連続技から着地後の→＋HSからキャンセルで出していこう。コマンド入力後にDを押すとモーションをキャンセルすることができるので、誤って出してしまった場合やフェイントとして使おう。

FB版は後方に飛ぶと同時に球体を出すため発生が早く、起き攻めに使いやすい。

プリティメイズ

空中に飛び上がりながら素早く円を描くように髪を動かし、自分の周囲に青い輪を作る。地上版

覚醒必殺技	エメラルドレイン	↓↘→↓↘→+S	Lv	3	G	全	RC / FR

一撃必殺技	アイアンメイデン	↓↘→↓↘→+HS	Lv	ー	G	全	RC / FR

フォースロマンキャンセル可能技一覧

フォースロマンキャンセル対応技名	タイミング
1 Sタンデムトップ	動作開始から3～4フレーム目
2 HSタンデムトップ	背中を向けた瞬間
3 アイアンセイバー	髪の毛に乗った瞬間
4 バッドムーン	跳ね返る動作開始から5F～7F目
5 高速落下	下降し始めの瞬間
6 プリティメイズ(地上版)	入力開始から4F～6F目
7 プリティメイズ(空中版)	入力開始から4F～6F目
8 ウィンガー(地上版)	下降し始めの瞬間

は発生は遅いが3段技のため、起き上がりに重ねて使っていく。また、フォースロマキャンからバッドムーンを出すことで高速中段として使うこともできる。空中版は1ヒットしかしないが、硬直が短く再行動が可能。連続技に使っていこう。

ロンギヌス

髪で槍を作り相手を突き刺す。発生が早く、足払いや遠距離立ちSからラストシェイカー発生直後にロンギヌスに派生することで、連続技に組み込むことができる。ヒット時には壁張り付きを誘発するので連続技のチャンス。リーチが長くガードされても有利なので、固めとしても使っていける。

ウィンガー

髪を翼のように変形させて上空へ昇り、急降下しながら突進する覚醒必殺技。出始めに無敵時間があり、リバーサルや割り込み手段として使える。落下部分はヒットすればスライドダウンを誘発するが、ガードされるとスキが大きいのでフォースロマキャンでカバーしよう。空中ウィンガーは落下部分のみとなっている。空中連続技や無敵時間を利用して、通常技対空をつぶす使い方が効果的だ。

エメラルドレイン

光の輪を3連続で飛ばす覚醒必殺技。遠距離立ちS→立ちHSや、足払いからヒット確認して使っていく。ヒット時には相手が長時間ダウン復帰不能になるので、遠距離立ちSから連続技を狙おう。ウィンガーとは異なり無敵時間はほとんど無いので、主に連続技用として使っていく。また、3回発射される攻撃の当たり方と画面端との距離によって追撃できるかが変わってくるので、毎回ヒット状況を確認しよう。

アイアンメイデン

相手の真下から髪を突き刺して攻撃する一撃必殺技。相手の場所をサーチするが発生が遅く、ヒットさせるのは難しい。

エディ
EDDIE

■身長:181cm ■体重:68kg ■血液型:A型 ■アイタイプ:本来は青 ■誕生日:1月28日 ■出身:アサシン(スペイン) ■趣味:花言葉を言い当てる ■大切なもの:プライド ■嫌いなもの:女 ■CV:子安 武人

登場時演出①

各種移動

ダッシュ / 空中ダッシュ / バックステップ / 空中バックステップ / ジャンプ / ホーミングジャンプ

サイクバースト / 一撃必殺準備 / 仰向けダウン / うつ伏せダウン / 気絶 / よろけ

勝利時演出①

勝利時演出②

CHARACTER COLOR

セット1 P / セット1 K / セット1 S / セット1 HS / セット1 D

セット2 P / セット2 K / セット2 S / セット2 HS / セット2 D

セット3 P / セット3 K / セット3 S / セット3 HS / セット3 D

セット4 P / セット4 K / セット4 S / セット4 HS / セット4 D

	P	K	S	HS	D
立ち（近距離）	JC RC FR / Lv 1 G 立／屈／空F	JC RC FR / Lv 1 G 屈／空F	JC RC FR / Lv 3 G 立／屈／空F	JC RC FR / Lv 5 G 立／屈／空F	JC RC FR / Lv 3 G 立／空F
しゃがみ	JC RC FR / Lv 1 G 立／屈／空F	JC RC FR / Lv 3 G 立／屈／空F	JC RC FR / Lv 3 G 立／屈／空F	JC RC FR / Lv 5 G 立／屈／空F	JC RC FR / Lv 3 G 屈／空F
ジャンプ	JC RC FR / Lv 1 G 立／空	JC RC FR / Lv 3 G 立／空	JC RC FR / Lv 3 G 立／空	JC RC FR / Lv 3 G 立／空	JC RC FR / Lv 3 G 立／空
レバー前入れ（遠距離）	JC RC FR / Lv 3 G 立／屈／空F	JC RC FR / Lv 3 G 立／空F	JC RC FR / Lv 3 G 立／屈／空F	JC RC FR / Lv 5 G 立／屈／空F	

デッドアングルアタック

攻撃ガード中に➡+D以外のボタン二つ同時押し

Lv 3 G 全 JC RC FR

通常投げ

地上の相手に対して近距離で⬅or➡+HS

Lv - G 投げ JC RC FR

空中投げ

空中の相手に対して近距離で⬅or➡+HS

Lv - G 投げ JC RC FR

EDDIE

ガトリングコンビネーション

■地上攻撃①

- 立ちP※1 ⇔ しゃがみP※1 → 立ちK（下）／しゃがみK → ➡+P／近立ちS※2／遠立ちS／しゃがみS※2 → 立ちHS※2／しゃがみHS

■地上攻撃②

- しゃがみK／➡+K（中）／遠立ちS → ➡+HS

■ジャンプ攻撃

- P ⇔ K → S → HS
- P.HS → D

■ダストアタック&足払い

- しゃがみK、しゃがみHS、➡+P、➡+K、➡+HS以外の技 → ダスト（中）
- 立ちP／しゃがみP／近立ちS／遠立ちS／しゃがみHS → 足払い（下）

※1:立ちP→立ちPorしゃがみP、しゃがみP→立ちPorしゃがみPは連打キャンセルのみ（ガトリング不能）　※2:しゃがみKからは直接ガトリング不能

地上攻撃

しゃがみPはP攻撃としてはリーチが長く、判定と発生に優れたエディの近距離戦を支える攻撃。相手の連係のすき間に対する割り込み技としても強力だ。立ちKは相手の足元を蹴る下段攻撃。分身との波状攻撃に巻き込んだ際のガード崩しや、ダムドファングを嫌がった相手のジャンプを防止するなど攻撃面で活躍する。しゃがみKは少し離れた地面から影の足を突き出して攻撃する。攻撃判定の強さとリーチの長さが強力だが、根元に攻撃判定が無いことと、見た目に反して上段攻撃であることには注意しよう。近距離立ちSはさまざまな技にガトリングで派生できる連係の中継技。足払いに派生できる技が少ないエディにとって重要な技だ。しゃがみSは長いリーチを誇るけん制の主力。相手の動き始めを止めるように、先端部分でけん制しよう。しゃがみHSは斜め上方向に強い対空迎撃に適した技だ。➡＋Pは上半身が無敵の2段技。発生は遅めなので、対空として使う場合には少し早めに出すことが重要だ。➡＋Kは中段攻撃のカカト落としで、ヒット時は相手を強制的にしゃがみくらいにする効果がある。➡＋HSは縦方向に攻撃範囲が非常に広い。

空中攻撃

ジャンプPは斜め下に突きを放つ。ジャンプKは発生が早く、空中戦で頼れる。ジャンプSは下方に広い攻撃範囲を持つため、跳び込み技として強力。ジャンプHSは斜め下方を攻撃するが発生速度が心許ないので、コンボの中継技として使おう。ジャンプDは威力の高さとダウン復帰不能時間の長さがウリ。

システム共通技

ダストは回し蹴りを放つ中段攻撃。足元のやられ判定が小さくなるので、相手の下段攻撃を避けつつ攻撃できる。足払いは比較的判定が強くダウンを奪える。起き攻めが強力なエディにとって非常に重要な技だ。通常投げはダウンを奪える。特に、画面端が近い状況で相手を端側に投げたときは、攻撃後の間合いが近いため分身との波状攻撃に巻き込むチャンスとなる。空中投げも地上投げ同様にダウンを奪う。デッドアングルはしゃがみHSと同様の攻撃で反撃する。発生が遅めかつ、ガードされてしまった場合のスキは大きめなので、使いどころを見極めよう。

飛行

ジャンプ中に上要素を入力すると2段ジャンプの代わりに、一定時間自由に空中を移動できる飛行を開始する。飛行中は通常ガードができないため、相手の攻撃に対してはフォルトレスで凌ぐ必要がある。また、空中ダッシュの終了時にも自動的に飛行状態へ移行する。飛行状態は相手の攻撃をくらうorガードする、フォルトレスする、一定時間が経過することのいずれかで解除される。特にフォルトレスは任意に解除できる手段なので覚えておこう。

インヴァイトヘル

離れた位置にドリル状の影を突き出して攻撃する技で、S版は自身の眼前に、HS版はしゃがみSの先端付近にそれぞれ影を発生させる。この技は下段攻撃で、ヒット時はダウンを奪えるためけん制として非常に強力だ。HS版はフォースロマキャンが可能なので、離れた位置でダウンしている相手に重ねつつ、再び攻め込む際にも役立つぞ。

ブレイク・ザ・ロウ

影に潜り姿を消す技で、潜ってしまえばやられ判定は完全に消失する。影に潜っている間はレバー左右で移動が可能で、Kボタンを押し続けることで潜っている時間を一定時間まで延長することが可能だが、長く潜れば潜るほど出現時のスキが大きくなる点には気を付けよう。

追加シャドウギャラリー

影から飛び出しつつ中段攻撃を繰り出す。ヒット時はスライドダウンになる。

エディ召還

自身の分身を召還する。召還された分身は召還時に使ったボタンに対応した攻撃を出しつつ出現し（HS版のみ分身はノーモーションになる）、以後は各種ボタンを離すことで対応した攻撃をする。分身はレバー左右で地上を移動させることが可能で、召還中はエディゲージが徐々に減少していく。また、分身が各種攻撃を繰り出すとその攻撃に対応した一定量が減少する。このゲージが0になると分身は自動的に消滅し、ゲージが完全回復するまで召還不能状態になる。分身が相手の攻撃を受けることでもゲージが0になるが、ゲージが残っている状態で再び召還動作をすると自発的に分身を消滅させることができる。その場合の回復速度は

EDDIE

ゲージを全消費したときよりも早く、回復中であっても再度出現させることが可能だ。

小攻撃

前方に移動しつつ攻撃する。エディゲージの消費が少なく、回転率に優れる。また、分身は移動中に無敵状態になっている。

移動攻撃

姿を鎌のように変化させつつ攻撃する2段技。2段目は相手を引き寄せる効果があり、しゃがみくらいの相手には1段目と2段目が連続ヒットする。

対空攻撃

斜め上空を突き上げる。上方向へのリーチが長く、攻撃判定も強いためけん制として強力だ。ヒット時は壁バウンドを誘発する。また、カウンターヒット時はダウン復帰不能時間が大きく延長されるので、見逃さずに追撃を決めてダメージを与えよう。

シャドウホール

沼のように変化し、その場にしばらく留まる。ヒット時には相手を捕縛し、一定時間相手をやられ状態のまま固定する。上段攻撃だが、ダウン中の相手を捕縛することも可能だ。

中段攻撃

中段攻撃の飛び道具を吐き出す。本体は自由に動けるため、各種下段攻撃を同時に仕掛ければガードが困難な連係になる。

エディ召還ヴァイス

エディ召還と同様に分身を召還するが、分身の繰り出す攻撃が通常の召還とは異なる。

小攻撃（ヴァイス）

分身がクチバシを伸ばして突くように攻撃する。回転率がよく、波状攻撃時に使いやすい。

移動攻撃（ヴァイス）

丸鋸のように姿を変えて前方に突進する3段技。拘束時間が長く、波状攻撃中の主力技になる。

対空攻撃（ヴァイス）

真上に腕を突き上げる。文字通り対空として使うほか、ダウン復帰不能時間が長く、攻撃力が高いのでコンボパーツとして優秀だ。

ドリルスペシャル（ヴァイス）

地雷のようなものに変化し、一定時間後に巨大なドリルが出現する。2段目までは下段攻撃なので、本体のジャンプ攻撃などと組み合わせて使おう。

覚醒必殺技	イグゼキューターX	空中で↓↘→↓↘→+S（押しっぱなしで性能変化）	Lv	3	G	全	RC / FR
一撃必殺技	ブラック・イン・マインド	↓↘→↓↘→+HS	Lv	ー	G	立／屈／空F	RC / FR

フォースロマンキャンセル可能技一覧

フォースロマンキャンセル対応技名	タイミング
1 HSインヴァイトヘル	飛び道具が出現した瞬間
2 シャドウギャラリー	2段目の攻撃直前
3 ドランカーシェイド	攻撃判定出現と同時
4 ダムドファング	攻撃後に相手が吹っ飛んでから7～9フレーム目
5 FBドリルスペシャル	攻撃発生から3～4フレーム目

中段攻撃（ヴァイス）
分身が前方に大きく跳ねつつ中段攻撃を出す。本体による下段攻撃と同時に攻撃するのが強力だ。

ドランカーシェイド
眼前に影の壁を発生させる。壁は相手の飛び道具を反射することが可能だ。また、攻撃発生後まで対投げ無敵が備わっていて、カウンターヒット時には壁バウンドを誘発する。

ダムドファング
相手を影に包んで攻撃するコマンド投げ。強力なガード崩し手段かつ、ダウンを奪えるのが魅力だ。

シャドウギャラリー
空中で姿を消し、地中から飛び出しつつ攻撃する。飛び出し攻撃～たたき付け攻撃をする2段技で、1段目ヒット時のダウン復帰不能時間が長い。

ドリルスペシャル
眼前に巨大なドリル状の影を発生させる。1段目が下段攻撃になっているので、けん制としてのみならず分身と絡めた崩しとしても便利。攻撃範囲が広く頼りになるが、硬直が大きい点に注意しよう。

イグゾーション
エディゲージが0になっていなければ、瞬時に1本分回復させる。この技でのみ、エディゲージの上限を超えて回復させることが可能だ。

アモルファス
地面から巨大な影を出現させる。無敵時間があり、ダメージが大きいので切り返しやガードバランスを上昇させたときのコンボに活用していこう。

イグゼキューターX
巨大な剣に姿を変えて横方向に突進する。突進がヒットすると相手を打ち上げ、上空から突き刺すように再度突進攻撃を繰り出す。ボタンを押しっぱなしにするとヒット時に2段目を出さずに動作を中断することが可能で、その場合には長い有利時間を得ることができる。

ブラック・イン・マインド
腕を振り上げる一撃必殺技で、ヒット後は演出に移行する。一撃準備動作が比較的短く、上半身に無敵があることが特徴で、この技自体も一撃必殺技としては早い方であるため、相手を地上攻撃で気絶させた場合、攻撃動作をロマキャンした後に準備～発動と即座に狙えば決める機会もあるだろう。

ポチョムキン

POTEMKIN

■身長:245cm ■体重:656kg ■血液型:O型 ■アイタイプ:白 ■誕生日:10月18日 ■出身:浮遊大陸ツェップ ■趣味:絵を描くこと ■大切なもの:竜が踏んでも壊れない筆箱 ■嫌いなもの:4トン以上の筆圧に耐えられない鉛筆 ■CV:近藤 隆

登場時演出①

登場時演出②

各種移動

ダッシュ

No Data

空中ダッシュ

No Data

バックステップ

空中バックステップ

No Data

ジャンプ

ホーミングジャンプ

サイクバースト

一撃必殺準備

仰向けダウン

うつ伏せダウン

気絶

よろけ

勝利時演出①

勝利時演出②

CHARACTER COLOR

セット1 P	セット1 K	セット1 S	セット1 HS	セット1 D	セット2 P	セット2 K	セット2 S	セット2 HS	セット2 D

セット3 P	セット3 K	セット3 S	セット3 HS	セット3 D	セット4 P	セット4 K	セット4 S	セット4 HS	セット4 D

POTEMKIN

POTEMKIN

	P	K	S	HS	D
立ち(近距離)	JC RC FR / Lv 1 G 立/屈/空F	JC RC FR / Lv 3 G 屈/空F	JC RC FR / Lv 3 G 立/屈/空F	JC RC FR / Lv 5 G 立/屈/空F	JC RC FR / Lv 5 G 立/空F
しゃがみ	JC RC FR / Lv 1 G 屈/空F	JC RC FR / Lv 2 G 屈/空F	JC RC FR / Lv 4 G 立/屈/空F	JC RC FR / Lv 5 G 立/屈/空F	JC RC FR / Lv 3 G 屈/空F
ジャンプ	JC RC FR / Lv 1 G 立/空	JC RC FR / Lv 3 G 立/空	JC RC FR / Lv 3 G 立/空	JC RC FR / Lv 4 G 立/空	JC RC FR / Lv 4 G 立/空
レバー前入れ(遠距離)	JC RC FR / Lv 4 G 立/屈/空F	JC RC FR / Lv 5 G 立/空F	JC RC FR / Lv 3 G 立/屈/空F	JC RC FR / Lv 5 G 立/屈/空F	

デッドアングルアタック
攻撃ガード中に➡+D以外のボタン二つ同時押し

Lv	G	JC	RC	FR
3	全	JC	RC	FR

通常投げ
地上の相手に対して近距離で⬅or➡+HS

Lv	G	JC	RC	FR
-	投げ	JC	RC	FR

空中投げ
空中の相手に対して近距離で⬅or➡+HS

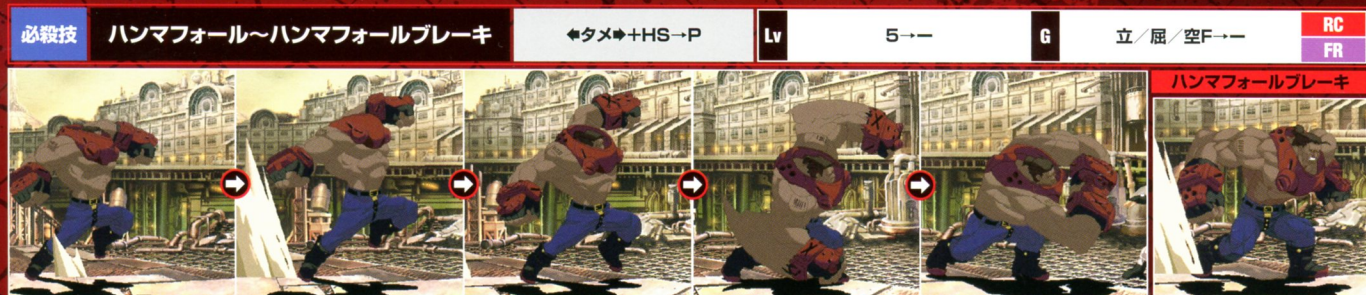
Lv	G	JC	RC	FR
-	投げ	JC	RC	FR

地上攻撃

立ちPは全体モーションが短いため、ガードさせてからポチョムキンバスターと下段の二択を迫るのが強力。相手の防御を揺さぶる際の下段攻撃は、立ちK、しゃがみP、しゃがみKの3種類がある。相手との距離や、その後のガトリングルートなどを考えて使い分けよう。遠距離立ちSは横にも縦にも幅広い攻撃判定があり、地上・空中から攻めてくる相手のどちらにも対応しやすい技だ。また、立ちHSは遠距離立ちSよりもリーチが長く、カウンターヒット時には㋘スライドヘッドや、距離が近ければハンマフォールがつながる。カウンターヒットを狙える場面ではこの技を使ってリターンを取りにいこう。しゃがみSはけん制能力が高く、ヒット・ガードを問わず相手を手前に引き寄せる効果があるので自分のターンを作れる。地上カウンターヒット時はよろけを誘発するので、当てられる状況では積極的に狙っていこう。対空攻撃はしゃがみHSと➡+Pを使っていこう。しゃがみHSは上方向に拳を突き上げるアッパーで、無敵は無いが攻撃判定が出てしまえば強く、カウンターヒット時のリターンが高い。相手の行動を読んで早めに出そう。➡+Pはボタンを押した瞬間から上半身無敵が付加されるので、相手のジャンプ攻撃を迎撃しやすい。また、➡+Pは必殺技キャンセルとジャンプキャンセルが可能。基本はジャンプキャンセルを入れ込み、ヒット／ガード問わずフォローができるようにするのが無難だ。ヒットがほぼ確定するような場面では、高さを見つつコンボ選択をしよう。

空中攻撃

ジャンプSは下方向に判定が強い。カウンターヒット時は地上・空中問わず、相手を地面バウンドさせる効果を持ち、空中ノーマルヒットでも相手を地面にたたき付ける効果を持つ。判定の強さを生かして早めに出す跳び込みとして使っていこう。ジャンプHSはジャンプSに比べて下方向への判定は小さいが、その代わりに横方向への判定が大きい。足の部分まで攻撃判定があるため、めくりとしても使えるぞ。ジャンプHSはレバーを横方向に入れておき、空中投げを仕込みつつ少し遅めに出すように使っていこう。ジャンプDはボタンを押した高度から、下方向へ落下する技だ。対空攻撃が強い相手へのタイミングずらしに使っていこう。落下中は

POTEMKIN

レバーを左右に入れることで若干軌道を変化させることができる。また、ダウン引き剥がし効果と相手を地面に落とす効果がある。ジャンプPは空対空に使いやすい。連打キャンセルが可能で発生は早く、判定も強いぞ。ジャンプPがヒットしていた場合には、ポチョムキン唯一のジャンプキャンセル可能空中技であるジャンプKにつなぎ、その後ジャンプSで相手を地面にたたき付けて起き攻めをする、という流れに持っていくことができるぞ。

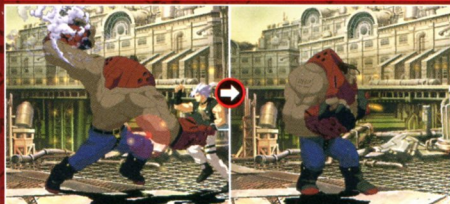
システム共通技

足払いはリーチ、発生、硬直どれも優秀な技。地上の相手以外にはほとんど当たらないので、状況によって遠距離立ちSと使い分けよう。デッドアングルはダストのモーションでガードキャンセル攻撃をする。発生、持続ともに優れており、ヒット時は相手を横方向に吹き飛ばす。通常投げは相手をつかんだ後、レバーを入れた方向と逆に投げる。相手を高く投げるので、投げた後はハンマフォール～ハンマフォールブレーキで近付こう。また、投げた直後にフォースロマキャンすることで、コンボに移行することも可能だ。空中投げは相手を地面にたたき付ける技で、密着に近い状態から真下に落とす。投げた後は起き攻めにいこう。

メガフィスト・前方／後方

飛び上がり、両手で拳を撃ち降ろす攻撃。名前の通り、前方は前へ、後方は後ろへと移動する。ヒット時は地上、空中ヒットを問わず相手をダウンさせる効果を持つ。さらに、後方のみ地上カウンターヒット時によろけを誘発する。技のモーションは前方に移動するか後方に移動するかの違いしか無いが、技の性能は異なるので注意しよう。前方は後方に比べ、全体モーションが長く、攻撃レベルも低い。また、前方のみ飛び上がった頂点付近でもフォースロマキャン可能だ。

スライドヘッド

前のめりに倒れ込むモーションの必殺技。倒れ込んだ際にポチョムキン自体に打撃判定があり、打撃判定部分以外に地上の相手にのみヒットするガード不能の地震攻撃が発生する。モーションの出始めから上半身無敵があり、一部の飛び道具や攻撃を避けながら攻撃することも可能だ。ヒット時はバウンドを誘発し、通常のダウンより長いダウ

ンを奪うことができる。また、フォースロマキャン対応技でもあり、フォースロマキャンすることで、ヒット時にバウンド中の相手にコンボを決めることができるぞ。

ハンマフォール

両拳を上下に振りかぶりながら、相手の位置を一定距離までサーチして突進する必殺技だ。ハンマフォール中は特定の技以外であれば、1発まで攻撃を耐えることが可能。ただし、耐えた攻撃によるダメージでもK.O.されてしまうので、残り体力が少ないときは注意。フォースロマキャンにも対応している。タイミングは攻撃判定の持続2フレーム目からとなっているので、1フレーム目が当たってしまう状況では、ヒットストップ後にしかフォースロマキャンができないので気を付けよう。

ハンマフォールブレーキ

ハンマフォールブレーキは、ハンマフォール移動中にPボタンを押すことで動作を止める技。相手の攻撃を1発耐えた後もブレーキで止まることができるので、攻撃を耐えつつ距離を詰めたり、通常技ⓒハンマフォール～ハンマフォールブレーキを最速で入力し、攻めの継続などをしていこう。また、フォースロマキャンに対応しており、止まるモーションをキャンセルできる。ハンマフォールブレーキに対して有効な暴れ技を持っているキャラに使っていこう。

F.D.B.

F.D.B.は、指を弾くようなモーションでエフェクトの出ない飛び道具を出す必殺技。飛び道具は地上通常ヒット時は長いよろけを誘発する。カウンターヒット時は相手を吹き飛ばす効果があり、画面端に到達した場合には画面端に張り付ける。画面端に張り付けた場合はダウン復帰不能時間が長く、多少距離が遠くてもハンマフォール～ハンマフォールブレーキで接近後にコンボが可能だ。

ポチョムキンバスター

間合いが広く、打撃と投げの両方に対しての無敵時間を持つコマンド投げだ。発生が4Fと早く、ガード崩しや暴れ、確定反撃に割り込みと使い勝手いい技だ。また、画面端であれば追撃から高火力コンボを狙えるぞ。

ヒートナックル～ヒートエクステンド

空中の相手をつかむ空中ガード＆フォルトレス不

フォースロマンキャンセル可能技一覧

フォースロマンキャンセル対応技名	タイミング
1 しゃがみHS	攻撃発生の瞬間
2 ➡+HS	攻撃発生の2～3F前
3 通常投げ	相手を放り投げてから12～16F目
4 メガフィスト(前方)	跳び上がった頂点付近(前方のみ)
5 メガフィスト(前方&後方)	攻撃発生の瞬間

フォースロマンキャンセル対応技名	タイミング
6 ハンマフォール	攻撃発生後2～4F目
7 ハンマフォールブレーキ	入力後3～10F目
8 ヒートナックル	判定終了後9～10F目(空振り時のみ)
9 スライドヘッド	地震部分の攻撃発生の瞬間
10 空中ポチョムキンバスター	相手を放り投げてから9～11F目

能攻撃、ヒートナックルで止めた場合には相手が手前に落ち、エクステンドまで追加した場合は相手を吹き飛ばす。ヒートエクステンドはゲージ増加量、ダメージともにヒートナックルより優れるため、画面端や倒し切れる場面などでは使っていこう。また、ヒートナックル空振り時のみフォースロマキャン可能となっている。

ジャッジガントレッド→停止

相手の攻撃をアーマーで耐えつつ拳を振り下ろす必殺技。攻撃を耐えるたびに攻撃発生が遅くなることには注意が必要だ。ヒット時は地面バウンドを誘発し、カウンターヒットであれば追撃も可能だ。停止は、モーション中にPボタンを押すことでモーションを強制停止させる。相手のバーストを読んだときなどに使おう。

空中ポチョムキンバスター

空中の相手をつかむポチョムキンバスター。判定が大きく通常ガード不能であるため、コンボや奇襲に使えるぞ。また、画面端であれば追撃が可能だ。フォースロマキャンにも対応しており、フォースロマキャンをすることで中央でも追撃できるぞ。

ガイガンター／ガイガンティックブリッド

鏡のような飛び道具を出す必殺技。対打撃無敵があり、ヒット時は地上ではよろけ、空中ではダウン復帰不能時間が長い特殊なやられが発生する。割り込みやコンボに使っていこう。ガイガンティックブリッドはガイガンターの派生で威力が高い。ガイガンターが空中ヒットした際に決めよう。

ヘブンリーポチョムキンバスター

前斜め上方向に飛び上がる、ダメージが大きいことに加えて判定が強くガード不能であるため、コンボの締めから対空行動と、空中の相手に対しては使い勝手のいい技だ。空中無敵技を持っているキャラや、バーストを持っている相手には簡単に返されてしまうことには注意しよう。

マグナムオペラ

完全無敵で判定が大きい一撃必殺技。技自体は優秀であるが、一撃準備が必要となるため、狙える場面は少ない。

チップ=ザナフ

CHIPP ZANUFF

■身長:183cm ■体重:67kg ■血液型:B型 ■アイタイプ:赤 ■誕生日:2月9日 ■出身:日本だと主張(アメリカ) ■趣味:夢を見ること ■大切なもの:睡眠薬 ■嫌いなもの:悪夢、マフィア、ギャング、やくざ ■CV:三浦 岳

登場時演出①

登場時演出②

各種移動

ダッシュ

空中ダッシュ

バックステップ

空中バックステップ

ジャンプ

ホーミングジャンプ

サイクバースト

一撃必殺準備

仰向けダウン

うつ伏せダウン

気絶

よろけ

勝利時演出①

勝利時演出②

勝利時演出③

CHARACTER COLOR

セット1 P / セット1 K / セット1 S / セット1 HS / セット1 D

セット2 P / セット2 K / セット2 S / セット2 HS / セット2 D

セット3 P / セット3 K / セット3 S / セット3 HS / セット3 D

セット4 P / セット4 K / セット4 S / セット4 HS / セット4 D

CHIPP ZANUFF

地上攻撃

立ちPは発生が早く、打点も高いためとっさの対空として使える。立ちKは足元のくらい判定が小さくなるので、打点の低い技をかわしつつ攻撃可能。近距離立ちSは発生が4フレームと早く、ガードされても有利なので固めに重宝する。遠距離立ちS、立ちHSはリーチ、判定を活かしてけん制に使おう。立ちHSはジャンプキャンセル可能だ。しゃがみP、しゃがみKは接近戦での刻みに役立つ。しゃがみKは下段なので崩しにも使えるぞ。しゃがみSは中距離でのけん制として頼りになる。しゃがみHSは上方向に判定が強く、持続も長い対空手段の一つ。➡＋Pは上半身無敵なので対空や一部のけん制をつぶす手段として役立つ。➡＋Kは小さく跳び上がる中段攻撃。威力は低いがカウンターヒット時にスライドダウンを誘発し、連続技に移行できる。また、攻撃判定の発生前にフォースロマキャン可能だ。➡＋HSはジャンプキャンセル可能で単発の威力が高く、連続技で活躍する。地上ヒット時はよろけ、空中ヒット時には地面バウンドを誘発する。攻撃判定の大きさを利用して、けん制に使うこともできるぞ。

空中攻撃

ジャンプP、ジャンプKは発生が早く、連続技や空対空に。空中ガードされても、そのまま連打すれば相手を地上に引きずり降ろせるぞ。ジャンプSは下方向の判定が弱いものの、めくりを狙うことができる。ジャンプHSもめくりを狙える上、2段技で判定が強いため跳び込みに使いやすい。ジャンプDは下方向に判定が強く、カウンターヒット時にスライドダウンを誘発する。ヒット時には確実に追撃を決めよう。

システム共通技

ダストはリーチが長く、ガードされても有利なので、立ちHS先端からの連係などで使える。足元のくらい判定が小さくなるのも魅力だ。足払いはリーチが長くダウンを奪うことができるため、地上連続技の締めに最適だ。動作中は足元が無敵になるので、一部のけん制技をつぶす使い方も可能。デッドアングルはカウンターヒット時に連続技に移行することができるが、補正が大きいためダメージは期待できない。通常投げと空中投げはどちらも確実にダウンを奪うことができるぞ。

削岩脚

回転しながら蹴り、真下に落下する3段技。通常技と同じく必殺技でキャンセル可能。中段技でヒットストップが短く1～2段目で着地してしゃがみKを出せば、相手はガードの切り換えが難しい。出始めの2フレーム間はフォルトレスでキャンセルが可能で、その場合はジャンプの軌道が削岩脚と同じものになる。

三角跳び

2（3）段ジャンプ可能な状態でのみ使用可能な、壁張り付きからの移動技。軌道は2種類あり、コマンド完成後レバーを前方向に入れていると奥に、それ以外の方向では手前に着地する。相手の奥にある壁も利用することができ幻惑効果が高い。

αブレード

高速で移動する突進技。ヒット時は相手を浮かせ、ガードされると硬直は大きいが、追加技のαプラスのおかげで反撃を受けにくい。また、動作中にDボタンでFB版へと派生する。攻撃判定発生前でも派生可能で、相手の背後に一瞬で回り込んで攻撃する。連続技や奇襲に有効だ。

αプラス

αブレードの追加技で、ヒット時にダウンを奪う。ガードされても硬直は小さく、先端をガードさせれば有利。なお、攻撃判定発生前にフォースロマキャンが可能。

空中版のαブレードは地上版より発生が早く、連続技に組み込みやすい。発生直後にフォースロマキャンが可能で、併用すればガードされても大幅に有利だ。

βブレード

腕を振り上げつつ跳び上がる。出始めに長い無敵時間があり、ヒット時には相手を浮かせられる。頂点付近でフォースロマキャンが可能で、その後は2段ジャンプや空中ダッシュができる。テンションゲージが25%以上ある状況なら、低リスクで対空や割り込みに使うことができる。FB版はヒット数が増え、大きく前に移動するように。かなりの発生の早さ＆無敵時間を誇り、通常版と使い分けることでさらに切り返しやすくなる。

空中でβブレードをくり出す、主に連続技の締めとして使う必殺技。空中でもFB版を出すことが

フォースブレイク γブレード ←↙↓↘→+D

Lv	3	RC
G	全	FR

できるので、相手の残り体力が少ない場面での連続技にはこちらを使うといい。

γブレード

自身の分身を飛ばす必殺技で、飛び道具を貫通する性質を持つ。ガードさせれば距離を問わず有利な状況となり、ヒット時は相手を一定時間捕縛する。ダウン中の基底ダメージ補正を無視する効果があるので、ダウン追い打ちとして有効。FB版は捕縛時間が延長され、さらなる追撃が可能。通常版、FB版のどちらも通常技やジャンプの予備モーションをキャンセルして出せない点には注意。

穀式転移（つよししきてんい）

ボタンに対応した位置に移動するワープ技。P版はチップの2キャラほど前方に、K版はP版よりもさらに遠い位置、S版はバックステップ後の位置とほぼ同じ位置、HS版は相手の正面上空、D版は相手の後方上空にそれぞれ移動する。なお、S版とHS版とD版はフォースロマキャン可能で、S版はその後に2段ジャンプや空中ダッシュが可能。HS版とD版はフォースロマキャン後に素早くジャンプ攻撃を出せば、それだけで見切りづらい左右の揺さぶりとなる。

穀式迷彩（つよししきめいさい）

チップ自身の姿を半透明にする技。直接的な効果は無いが、動きの素早いチップが使うことで相手に行動を見切られにくくなる。攻撃をくらうorガードするか、一定時間が経過すると効果が切れる。効果が発動している最中にもう一度発動することで、さらに透明度を増すことができる。遠距離やダウンを奪った後など安全な状況で使おう。

幻朧斬（げんろうざん）

姿を消して前方へ低く跳ぶ移動投げ。ヒット時はフォースロマキャンが可能だ。発生が遅く地上の相手しか投げられないものの、チップが消えている間は打撃に対して無敵になる。穀式迷彩と併せて使えば、さらに対応されにくくなるぞ。

烈掌（れっしょう）

移動しつつ掌打を放つ。密着でガードされると不利だが、追加技があるため固めに使える。ダウン復帰不能時間が長く、足払いからの追撃として使えるほか、カウンターヒットすれば相手を浮かせることができる。

覚醒必殺技	斬星狼牙（ざんせいろうが）	→↘↓↙←→+HS
Lv	5	
G	立／屈／空F	RC FR

覚醒必殺技	万鬼滅砕（ばんきめっさい）	↓↘→↓↘→+K
Lv	3×26、5×4	
G	立／屈／空F	RC FR

一撃必殺技	ディエルタ・エンド	↓↘→↓↘→+HS
Lv	―	
G	立／屈／空F	RC FR

フォースロマンキャンセル可能技一覧

フォースロマンキャンセル対応技名	タイミング
1 →+K	攻撃判定の直前
2 幻朧斬	相手を斬ったエフェクトの出た瞬間
3 穿踵	空中に浮いた瞬間
4 空中αブレード	攻撃発生の瞬間
5 αプラス	攻撃発生の1～2F前
6 βブレード（地上）	下降し始め、体が半身になったところ
7 S、HS、D殺式転移	出現した瞬間
8 斬星狼牙	1段目の攻撃発生の瞬間から4F間、3段目の攻撃発生の瞬間から4F間

麓砕（ろくさい）
冽掌からの追加技で、下段の足払いを繰り出す。カウンターヒット時にはよろけを誘発する。攻撃発生の直前にわずかだが足元無敵になる時間があるので、冽掌をガードした後に下段技で暴れようとする相手や、ジャンプで逃げようとする相手に対して有効となる。

穿踵（せんしゅう）
冽掌と麓砕から派生できる、中段のカカト落とし。発生が遅いので見切られやすく、ガードされると密着で不利となりやすい。主な使い道は連続技で、冽掌空中ヒット時には連続ヒットする。また、発生前にフォースロマキャンが可能なので、固めにも使うことができるぞ。

空中挑発
空中から地面に向けて手裏剣を放つ。空中挑発には失敗版と成功版の2種類あり、前者は角度が鋭く着地するまで行動不能。後者は角度が緩く、すぐに行動可能となる。なお、ラウンド開始時は失敗版スタートなので注意しよう。

幻朧斬・陽
幻朧斬から派生できるフォースブレイクで、前方の上空に向かって突進技を繰り出す。空中ガードできないので、幻朧斬をジャンプで避ける相手や中距離でジャンプする相手に有効。技を出した後の落下スピードが早く、着地後の硬直も少ないため、反撃を受けにくいことが強みだ。画面端では、この技から高威力の連続技へ移行できるぞ。

斬星狼牙（ざんせいろうが）
画面を往復した後、相手の頭上から真下に落下しつつ切り裂く覚醒必殺技。威力は高いが発生が遅いので、立ちHSカウンターヒットや→＋HS空中ヒット時の連続技に使うといい。また、1段目と3段目の発生直後にフォースロマキャン可能だ。

万鬼滅砕（ばんきめっさい）
相手に突進した後、連続して打撃をたたき込む覚醒必殺技。発生が早いので連続技に組み込みやすく、特定の技に対しての反撃にも役立つ。

ディエルタ・エンド
五芒星を空中に描き、ヒットした相手を爆発させる一撃必殺技。暗転までの時間と一撃準備の動作が長いため、決めるのは難しい。

ファウスト

FAUST

■身長:282cm　■体重:55kg　■血液型:不明　■アイタイプ:発光体　■誕生日:不明　■出身:不明　■趣味:不明　■大切なもの:不明　■嫌いなもの:不明　■CV:近藤 隆

登場時演出①

登場時演出②

各種移動

ダッシュ　空中ダッシュ　バックステップ　空中バックステップ　ジャンプ　ホーミングジャンプ

サイクバースト　一撃必殺準備　仰向けダウン　うつ伏せダウン　気絶　よろけ

勝利時演出①

勝利時演出②

勝利時演出③

CHARACTER COLOR

セット1 P　セット1 K　セット1 S　セット1 HS　セット1 D　セット2 P　セット2 K　セット2 S　セット2 HS　セット2 D

セット3 P　セット3 K　セット3 S　セット3 HS　セット3 D　セット4 P　セット4 K　セット4 S　セット4 HS　セット4 D

地上攻撃

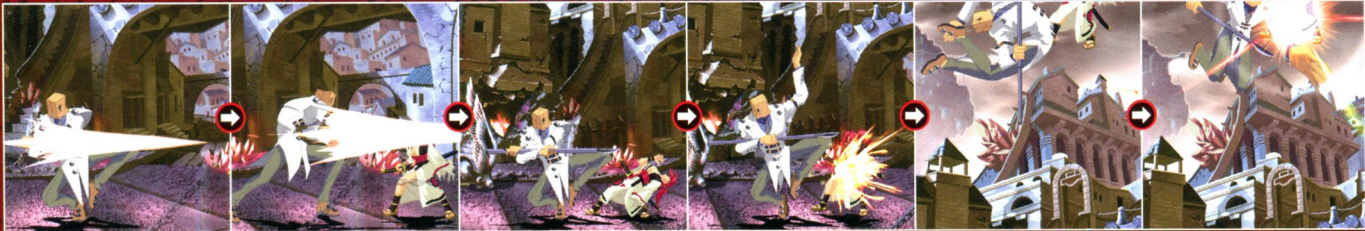
立ちPは発生に優れており、差し込みや反撃に重宝する。立ちKはリーチに優れたキックだ。判定が強くカウンターヒットで相手が浮くので、迎撃やけん制に使おう。近距離立ちSは威力が高いので、コンボの始動に最適。立ちHSは首を伸ばす多段技だ。発生と持続に優れているので、置き技として優秀。しゃがみPは下段判定でリーチと発生に優れており、攻めの起点となる。しゃがみKは3段技で、2段目と3段目が下段判定だ。相手の起き上がりに重ねよう。しゃがみSは舌を出す技で、空中ヒットで相手キャラを引き寄せ、地上カウンターヒット時はよろけを誘発できる。足払いからはしゃがみSにつなげてダメージを与えよう。しゃがみHSは非常にリーチの長いけん制技だ。地面に判定があるので、座高が低い相手や、姿勢の低い突進技の迎撃にも使えるぞ。➡+Pは上方向に対しての判定が強い。跳んできた相手の迎撃に、立ちKと併用しよう。遠距離立ちSは、しゃがみHSより発生の早いリーチの長いけん制技だ。発生とリーチに優れているが、下方向の判定が無いので、しゃがみHSと使い分けよう。➡+HSは中段攻撃。非常に威力が高く、キャンセル可能だ。

空中攻撃

ジャンプPは硬直が少なく、ガトリングルートとしても優秀なので、コンボのつなぎに使っていこう。ジャンプKは発生とリーチに優れるキック。ジャンプキャンセル可能なので、中段攻撃としても使っていける。ジャンプSはメスで切り付ける技だが、根本に攻撃判定が無いのでコンボのつなぎが主な用途となる。ジャンプHSは発生と判定に非常に優れた攻撃で、空中での主力けん制となる。ジャンプDは空中ヒット時にたたき付け効果があるので、ダウンを奪える。空中コンボの締めに使って、ダメージを与えつつ起き上がりを攻めよう。

システム共通技

通常投げはダウンを奪える。空中投げも同様だ。相手をダウンさせて状況を有利に進めよう。ダストは出始めの回転している間、打撃無敵が付いているぞ。相手の攻撃を避けるような使い方が可能だ。足払いからは距離次第でしゃがみSなどから空中コンボに移行できる。ジャンプ⬇+Kは判定が強く、地上に到達するまで攻撃判定が持続するぞ。

必殺技	レレレの突き→引き戻し→オイッス!→声が小さい→もうー丁オイッス!	←↙↓↘→+K→←→↓↘→+P→↓↘→+P→↓↘→+P
Lv	5→ー→5→ー→5	
G	立／屈／空F→ー→立／屈／空F→ー→空F	RC FR

必殺技	何が出るかな?	↓↘→+P
Lv	アイテムで変化	RC
G	アイテムで変化	FR

何が出るかな? 出現アイテム一覧

- ドーナツ
- チョコレート
- ハンマー
- コイン
- タライ
- ちくわ
- ダンベル
- 毒薬
- 時限爆弾
- メテオ
- ちびロボカイ
- ちびファウスト
- ちびポチョムキン

必殺技	愛	空中で↓↘→+P
Lv	2、3	
G	全	RC FR

必殺技	ごーいんぐまいうぇい	空中で↓↘→+HS／槍点遠心乱舞中にHS
Lv	5	
G	全	RC FR

※槍点遠心乱舞からの派生版のみフォースロマキャン可能

レレレの突き／引き戻し／オイッス！／声が小さい／もうー丁オイッス

　レレレの突きは非常にリーチが長く、ヒットすると相手を引き寄せることができる。引き寄せた後は、オイッス！→声が小さい！→もうー丁オイッス！と派生させることでダメージを与えられる。また、引き戻しにはフォースロマキャンが可能なため、さらにダメージを伸ばすこともできるぞ。

何が出るかな?

　ファウストの代名詞といってもいい技。さまざまなアイテムをランダムで投げる。ほとんどのアイテムが自分に有利に働くため、いかに多くアイテムを投げるかが勝利の分かれ目となるぞ。なお、メスに乗った状態からも出すことが可能だ。

●**ドーナツ**／体力が回復するアイテム。近距離に落ちるため、取りやすい。消滅するまで次のアイテムを投げられない。

●**チョコレート**／テンションゲージが回復する。遠距離に落ちるため、相手に取られることも多々。消滅するまでアイテムが投げられないので、相手に飛び越えられて攻められると厄介だ。

●**ちくわ**／テンションバランスがMAXになる。出現位置はチョコレートとドーナツの間なので、相手に取られることの無いようにしたい。

なお、上記の3種のアイテムは、自分も相手も取得することが可能だ。

●**ハンマー**／高い気絶値を誇るアイテム。相手にヒットする前後で本体の攻撃をうまく絡めよう。

●**ダンベル**／ハンマーよりも低い軌道で飛ぶアイテム。ヒット時はダウンを奪える。軌道の関係上、相手の動きを制限する力はハンマーよりも優秀。

●**ちびファウスト**／上から小さなファウストが降ってきて、着地後は前方に移動していくアイテム。移動速度が遅いため、相手の邪魔をしやすい。

●**ちびロボカイ**／ちびファウストより移動速度が速い。着地する地点が遠いが、着地後は相手の方向に振り向いて移動し始めるぞ。

●**ちびポチョムキン**／移動速度が非常に遅く、相手に当たっても後方にバックステップして、3回まで攻撃判定が出るぞ。

上記の三つのちびキャラに関しては、接地した瞬間から次のアイテムを投げることが可能だ。

FAUST

必殺技	槍点遠心乱舞	↓↘→+S
Lv	3	RC
G	立／屈／空F	FR

必殺技	何が出るかな?	槍点遠心乱舞中にD
Lv	アイテムで変化	RC
G	アイテムで変化	FR

必殺技	前方移動	槍点遠心乱舞中に→→
Lv	3	RC
G	立／屈／空F	FR

必殺技	後方移動	槍点遠心乱舞中に←←
Lv	3	RC
G	立／屈／空F	FR

必殺技	極小ジャンプ	槍点遠心乱舞中に↗
Lv	—	RC
G	—	FR

必殺技	くぴぴよーん	槍点遠心乱舞中にP
Lv	3	RC
G	立／空F	FR

必殺技	ぐろーいんぐふらわー	槍点遠心乱舞中にK
Lv	3	RC
G	立／空F	FR

必殺技	華だろ?俺、華だろ?	槍点遠心乱舞中にS
Lv	3	RC
G	屈／空F	FR

必殺技	メッタ斬り	密着して↓↙←+HS
Lv	3	RC
G	空F	FR

投げ失敗

●コイン／地面を数回バウンドする。相手にヒットさせると、そのラウンド中はもう一丁オイッス！といきなりオイッス！が炎のオイッスとなる。

●タライ／相手の位置をサーチして落ちてくる飛び道具だ。非常に使い勝手がよく、攻めに使いやすい。

●爆弾／自分も巻き込む可能性のあるアイテムだ。時間経過で爆発するので注意しよう。

●毒薬／持続の長い毒煙を発生させる。相手にヒットさせると毒状態にすることが可能だ。

●メテオ／隕石を放り投げて、数カウント後に隕石が降り注ぐアイテム。画面の大部分をカバーする上に、投げてから降るまでに間があるので、このアイテムが出た時点で主導権を握れる。

槍点遠心乱舞

メスに乗って頭を打ち付ける。動作後はそのままメスの上に乗った状態となる。メス乗り状態は3秒間何もしないか、レバーを↓に入れると解除される。ヒットすると相手はスライドダウンするので、画面端付近なら華だろ？俺、華だろ？からコンボにつなぐことが可能だ。

前方移動／後方移動

メスに乗って頭を打ち付ける技。カウンターヒット時は壁バウンド、空中でヒットすると地面バウンドする。画面端付近なら華だろ？俺、華だろ？からコンボにつなぐことが可能だ。

極小ジャンプ

メスに乗りながら前方へジャンプする。攻撃判定は無いが全体動作が短い。前方移動よりも多くの距離を移動できるぞ。なお、後退することはできない。

くぴぴよーん

首を真下に伸ばす攻撃。リーチは短いが中段判定でガードされてもスキが無い。

ぐろーいんぐふらわー

ファウストの頭に華を咲かせる。華の攻撃判定が強く、気絶値が高いため、メスに乗っている間に跳び込まれたらこの技で迎撃しよう。また、技を出した瞬間からテンションゲージが増えるという特徴を持っている。

華だろ？俺、華だろ？

離れた前方の地面に華を咲かせる技。ダウン引き剥がし効果があるので、ダウン中の相手を浮か

必殺技	前からいきますよ	↓↙←+P
Lv	3	RC
G	全	FR

必殺技	後ろからいきますよ	↓↙←+K
Lv	3	RC
G	全	FR

必殺技	上からいきますよ	↓↙←+S
Lv	3	RC
G	立／空F	FR

必殺技	ここからが見所ですよ!	引き戻し中に↓↘→+D
Lv	5	
G	立／空F	RC FR

フォースブレイク	後ろからいきますよ	↓↙←+K中にD
Lv	3	
G	全	RC FR

フォースブレイク	いきなりオイッス!	↓↙←+D
Lv	5	
G	立／空	RC FR

フォースブレイク	視聴者全員サービスぅ	ここからが見所ですよ!中に↓↘→+D
Lv	5	
G	全	RC FR

フォースブレイク	レレレの超突き	空中で↓↘→+Dor 極小ジャンプ中にD
Lv	4	
G	全	RC FR

覚醒必殺技	な・な・な・何が出るかな?	↓↘→↓↘→+P
Lv	アイテムで変化	
G	アイテムで変化	RC FR

せることができたら、ごーいんぐまいうぇいにつなげてコンボを決めよう。

ごーいんぐまいうぇい

体を回転させて突進する攻撃。ダウン復帰不能時間が長く、地上付近でヒットさせることができればダウンを奪える。また、通常版は動作の下降中に地面に着地することでスキを消すことが可能だ。槍点遠心乱舞からの派生版は、最後にフォースロマキャンが可能なので、コンボダメージの底上げ用として使おう。

愛

自分の首を外して、爆弾にして投げ付ける。相手の対空行動に対してのけん制や、相手を近付けさせないために使おう。発生直後にフォースロマキャン可能。なお、爆風は自分にもヒットし、ダウンしてしまうほか、ダメージも受けてしまう。

メッタ斬り

近距離で相手を切り刻む技。コマンド投げではなく、コマンド入力時に投げが成立する状態だと、地上ガード不能の打撃技を繰り出す。

前からいきますよ

姿を消し、いきなり相手の前からドアで出てくる技。ヒット時にはバウンド効果がある。

後ろからいきますよ

基本的には前からいきますよと同様で、こちらは相手の後ろから出てくる技だ。

FB版は後ろから行きますよの発生が高速化したもの。一気に相手の背後から出てくるので、相手の行動に合わせて繰り出そう。

上からいきますよ

姿を消した後、腕をクロスさせて上空から落下する技。フォースロマキャン対応技なので、ガードされてもフォローが可能。出始めのフォースロマキャンは、フェイントに使っていける。

ここからが見所ですよ!

引き戻しの後の派生技で、相手をバットで吹っ飛ばす技だ。壁張り付き効果があり、追撃が可能。

視聴者全員サービスぅ

ここからが見所ですよ!の派生技。爆弾を起爆して相手にダメージを与える。爆発部分はファウストもくらってしまうが、スラッシュバックして、空中コンボにつなげていくことが可能だ。

フォースロマンキャンセル可能技一覧

フォースロマンキャンセル対応技名	タイミング
1 愛	頭を投げてから5～6F目
2 ごーいんぐまいうぇい	体を回転させるグラフィックが終わった瞬間
3 前から(後ろから)いきますよ	攻撃発生の1～3F前
4 上からいきますよ	風呂敷で体が隠れた瞬間

フォースロマンキャンセル対応技名	タイミング
5 上から行きますよ	跳ね返りモーションの頂点付近
6 引き戻し	相手がファウストに密着した瞬間
7 刺激的絶命拳	挑発ポーズ中(ガード時、ヒット時、空振り時すべて可能)

いきなりオイッス

中段攻撃を繰り出すフォースブレイク。当たると相手は大きくバウンドするため、立ちKなどから空中コンボに移行できる。出始めから足元無敵が付いているので、起き上がりに重ねられた下段攻撃を回避しつつ攻撃することが可能だぞ。

レレレの超突き

空中からいきなりメスに乗って相手に突進する技。突進速度が非常に速いので、ジャンプ⬇＋Kから連続技にできるほか、空中ダッシュからの奇襲や、めくり攻撃にも有効だ。ただし、下方向へのやられ判定はしっかり付いているので、使いどころは見極めよう。また、ダウン引き剥がし効果があるので、追撃としても使っていける。

な、な、な、何がでるかな！

何が出るかな？で出すアイテムを一度に四つ投げる覚醒必殺技。ダウンを奪った後の攻めや、どうしても不利な状況で有利なターンをモノにしたいときに使っていこう。

刺激的絶命拳

無敵時間が存在する覚醒必殺技。起き上がりに相手が技を重ねてきたり、相手の連係のすき間が空いていたら使おう。相手にヒットすると宝箱が四つ出現し、こちらはボタンで天使を入れる箱を、相手はボタンで開ける箱を選ぶことができる。死神を引くと相手は大ダメージを受けるが、天使を引かれると、ファウスト側がダメージを受けて吹っ飛んでしまうぞ。

今週のYAMABA

相手を手術台に乗せ、爆発させる。あまりに強力な爆風で周りすべてが吹き飛んでしまい、砂漠になってしまうというコミカルな一撃必殺だ。発生が遅く、打点が高いため使いづらい。実戦で決める機会は少ないだろう。

梅喧
BAIKEN

■身長:162cm ■体重:45kg ■血液型:B型 ■アイタイプ:桃色 ■誕生日:3月5日(仮) ■出身:壊滅前の日本 ■趣味:酒 ■大切なもの:徳利 ■嫌いなもの:狸の置物 ■CV:米本 千珠

登場時演出①

登場時演出②

登場時演出③

各種移動

ダッシュ

空中ダッシュ

バックステップ

空中バックステップ

ジャンプ

ホーミングジャンプ

サイクバースト

一撃必殺準備

仰向けダウン

うつ伏せダウン

気絶

よろけ

勝利時演出①

勝利時演出②

CHARACTER COLOR

セット1 P / セット1 K / セット1 S / セット1 HS / セット1 D

セット2 P / セット2 K / セット2 S / セット2 HS / セット2 D

セット3 P / セット3 K / セット3 S / セット3 HS / セット3 D

セット4 P / セット4 K / セット4 S / セット4 HS / セット4 D

	P	K	S	HS	D
立ち（近距離）	JC RC FR Lv 1 G 立／屈／空F	JC RC FR Lv 2 G 立／屈／空F	JC RC FR Lv 3 G 立／屈／空F	JC RC FR Lv 5 G 立／屈／空F	JC RC FR Lv 5 G 立／空F
しゃがみ	JC RC FR Lv 1 G 立／屈／空F	JC RC FR Lv 1 G 屈／空F	JC RC FR Lv 3 G 立／屈／空F	JC RC FR Lv 3 G 立／屈／空F	JC RC FR Lv 3 G 屈／空F
ジャンプ	JC RC FR Lv 1 G 立／空	JC RC FR Lv 3 G 立／空	JC RC FR Lv 3 G 立／空	JC RC FR Lv 5 G 立／空	JC RC FR Lv 4 G 立／空
レバー前入れ（遠距離）	JC RC FR Lv 1,2 G 立／屈／空F	JC RC FR Lv 4 G 立／屈／空F	JC RC FR Lv 3 G 立／屈／空F	JC RC FR Lv 5 G 立／屈／空F	

デッドアングルアタック

攻撃ガード中に➡＋D以外のボタン二つ同時押し

Lv 3 G 全 JC RC FR

通常投げ

地上の相手に対して近距離で⬅or➡＋HS

Lv - G 投げ JC RC FR

空中投げ

空中の相手に対して近距離で⬅or➡＋HS

Lv - G 投げ JC RC FR

BAIKEN

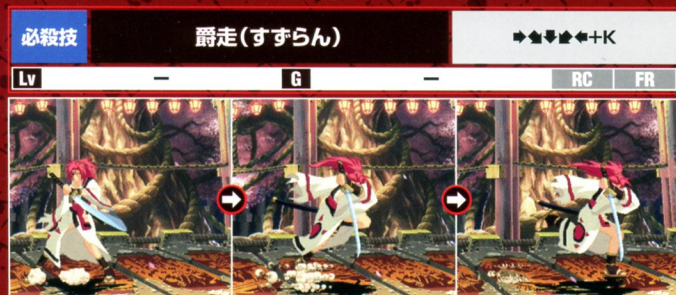
地上攻撃

近距離では、連打キャンセル可能かつ下段のしゃがみKに、ガトリングルートがある立ちPとしゃがみPを刻みつつ、投げと下段の択一を迫るのが梅喧の基本的な崩し手段となる。また、投げを意識させてから対投げ無敵がある➡＋Kを使うのも有効だ。中距離から遠距離では、遠距離立ちSとしゃがみSを軸に通常技を使おう。どちらもリーチ、硬直、判定に優れている。遠距離立ちSはジャンプキャンセル可能、しゃがみSは遠距離立ちSよりリーチが若干長い。どちらも地上の相手の行動を抑制する能力が高い技だ。また、しゃがみHSは発生こそ早くないものの、持続が長くヒット／ガード問わず相手を引き寄せる効果がある。ヒット時はもちろん、ガード時でも状況は悪くないため、あらかじめ置いておくような形で使っていこう。

空中攻撃

ジャンプSは斜め下方向に棍棒を出す技で、横から下方向まで幅広くカバーすることが可能なため、ジャンプ攻撃の要となるぞ。ジャンプHSは下方向に刀を出す技で、下方向への判定が非常に強いことに加えて攻撃の持続が長いため、極端に早く出してしまっても問題は無い。空対空では前述のジャンプSやジャンプPがオススメだ。ジャンプPは発生が早く、連打キャンセル可能技であるため、相手との距離が近いときに先に出して、置くように使おう。ガードされていても連打キャンセルから引きずり下ろすことが可能なので、うまく使っていきたい。ジャンプKはヒット時に相手を空中に浮かす効果を持つ技だ。ダウン復帰不能時間が長く、コンボの中継に使うのに最適。ジャンプDはダメージが大きく、相手を横方向に吹き飛ばす。フォースロマキャン対応技で、フォースロマキャンからさらにコンボを決めることが可能だ。

システム共通技

足払いはヒット／ガード時問わず必殺技キャンセル、ジャンプキャンセル可能。連係中にジャンプキャンセルで様子見をしつつ、ヒット時は空中畳替しを相手の起き上がりに重ね、ガード時は攻め継続の選択肢や空中バックステップで距離を一度離してしまうなど、足払い後の選択肢が豊富にある使いやすい技だ。通常投げはスライドダウンで、

相手をレバーを入れた方向に投げる。画面端付近であれば追撃が可能。空中投げは相手をつかんで投げる。画面端でのみ壁バウンドを誘発し、距離が合えば追撃もできる。とっさの対空に困りやすい梅喧にとって、貴重な対空手段の一つでもある。デッドアングルは→＋Pのモーションでガードキャンセル攻撃し、→＋Pと違い1段技だが発生が→＋Pより早い。ガードキャンセル必殺技が使いにくい場面で使っていこう。

畳替し(たたみがえし)

目の前に飛び道具の畳を出す。畳が立っている状態でヒットすると相手を吹き飛ばし、倒れている状態でヒットすると通常やられという効果を持つ。フォースロマキャン対応技で、けん制として出しておく、コンボのつなぎ、起き攻めで重ねるなど、オールマイティに活躍する技だ。また、空中畳替しは空中ダッシュから出すことによって、空中ダッシュの勢いを残しながら出すことができる。

妖刺陣(ようしじん)

目の前を暗器で突き上げる攻撃。攻撃判定が2種類あり1段目は地面部分に、2段目は高い位置にある。2段ヒットすることは無く、1段目がヒットした場合2段目は攻撃判定が出ない仕様になっている。また、ヒット時は相手を浮かせる効果があり、1段目はダウン復帰不能時間が長く2段目は短いため、基本的には1段目が当たるように使おう。

爵走(すずらん)

刀を縦に構え走る必殺技。爵走自体に攻撃判定は無いが、上段技に対してガードポイントがあり、ガードポイント中はガードキャンセル必殺技を出すことが可能だ。また9F～24Fに限り、ガードポイントを取っていない状態であってもガードキャンセル必殺技に派生可能。ガードキャンセル必殺技をコンボに組み込むことができる。

斬凶轄(ざくろ)

梅喧の前方上空に攻撃判定を出す、ガードキャンセル必殺技。発生が早く、ヒット時は相手をロックする。対空やコンボの締めなどに使える。

回り込み

相手をすり抜けて移動するガードキャンセル必殺技。移動距離が長く、1F目から全身無敵があるため相手の攻めから逃げる手段としてとても優秀

必殺技	蚊鉤(かばり)	←↙↓↘→+HS
Lv	4	RC
G	立／屈／空F	FR

必殺技	鉄斬扇(てつざんせん)	蚊鉤中にS
Lv	4	RC
G	立／屈／空F	FR

フォースブレイク	三枚畳替し	↓↘→+D
Lv	1	RC
G	全	FR

フォースブレイク	縛→縛・桜or縛・月or縛・鶴	ガード中or爵走中に←↙↓+D→PorKorS	Lv	5	G	立／屈／空F	RC / FR

桜(P)

月(K)

鶴(S)

フォースブレイク	縛・追加攻撃	縛・桜or縛・月or縛・鶴中にPorKorSorHSorD	Lv	[P] 4 [K] 4 [S] 5 [HS] 5 [D] 3	G	—	RC / FR

P

K

S

HS

D

BAIKEN

だ。フォースロマキャン対応技で、フォースロマキャンをすることでこの技を読まれたときのリスクを少なくできる。

裂羅(さくら)

相手に刀を突き刺すモーションのガードキャンセル必殺技。発生はガードキャンセル必殺技の中でも最速で、最速ガードキャンセルであればヒットストップ中に確定させられる。地上ヒット時はよろけを誘発し、空中ヒット時は相手を横に吹き飛ばし、画面端に当たる場合は壁張り付けになる。フォースロマキャンにも対応している。

邑煉(おうれん)

一定距離まで相手をサーチし、飛び越えながら攻撃をするガードキャンセル必殺技。移動し始めの部分がフォースロマキャンに対応しており、フォースロマキャン時は移動し始めの軌道を維持する。攻撃部分はヒット／ガードを問わず相手を引き寄せる効果があり、カウンターヒット時は浮きが高くなりコンボを決めることが可能。また、空中への移行が早く相手の連係に対して、空中くらいで逃げられる相手であれば、攻撃をくらってしまうのを覚悟で使うのも一つの手段だ。

妖斬扇(ようざんせん)

発生の早い中段攻撃の必殺技。空中コンボの締めや、低空で出してガードを崩す手段としても使える。全体モーションも長くはないため、空中に居る状態で行動のタイミングずらしとして有効だ。また、攻撃発生前にフォースロマキャン可能で、地上から最低空で出す空中ダッシュよりも低い高度で行動が可能となる。

蚊鉤(かばり)／鉄斬扇(てつざんせん)

蚊鉤は前に暗器を飛ばす必殺技。リーチが長く、発生も早い。加えてヒット時、ガード時を問わず相手を引き寄せる効果を持ち、地上ヒット時はよろけを誘発し、空中ヒット時は手前に引き寄せながらスライドダウンとなる。また、ガードをされた場合でも有利であるため、立ち回りのけん制や攻め継続など、非常に使い勝手がいい技である。派生技の鉄斬扇は、出始めに無敵がある。ヒット時は相手を空中に浮かせ、その後に追撃をすることも可能だ。フォースロマキャンにも対応しており、蚊鉤を避けられた際など、状況が悪い場面では鉄斬扇の無敵

フォースロマンキャンセル可能技一覧

フォースロマンキャンセル対応技名	タイミング
1 ジャンプD	攻撃発生の瞬間
2 畳替し（地上）	攻撃発生から9～12F目
3 畳替し（空中）	攻撃発生直前の2F間
4 裂羅	攻撃発生の瞬間
5 回り込み	後ろに向き終わった瞬間（無敵が切れた瞬間）

フォースロマンキャンセル対応技名	タイミング
6 妖斬扇	攻撃発生の瞬間
7 鉄斬扇	動作開始から3～4F目
8 邑煉	地面から足が離れた瞬間（動作開始から4～6F目）
9 三枚畳替し	攻撃発生から7～9F目
10 斬凶略	攻撃ヒットから14～15F目

とフォースロマキャンでフォローするのがいい。

縛／縛・桜／縛・月／縛・鶴

無敵時間があり、発生が早く、攻撃範囲が広いと三拍子そろったガードキャンセル必殺技。裂羅よりも簡単に相手の連係に割り込むことが可能だ。また、縛からさらにテンションゲージを25％使用することで、派生攻撃が可能。派生攻撃からさらに追加入力で追加攻撃を出すことが可能だ。それぞれ、派生技はヒット時に相手に状態異常を付加する効果があり、縛・桜は一定時間相手のジャンプとダッシュを封印する効果を、縛・月は一定時間すべての攻撃がヒット時カウンターヒットになる効果を、縛・鶴は一定時間もしくは何か一度攻撃がヒットするまですべての攻撃がガード不能になる効果を持つ。

縛・追加攻撃

縛・桜／縛・月／縛・鶴からの追加攻撃で、ボタンに対応した攻撃をする。P追加攻撃は→＋P攻撃を、K追加攻撃は畳替し、S追加攻撃は相手の裏に回り込んで攻撃、HS追加攻撃は妖斬扇のようなモーションの攻撃、D追加攻撃は斬凶略をそれぞれ繰り出す。

三枚畳替し

名前の通り、畳替しを3枚連続で繰り出す。1枚目、2枚目には吹き飛ばす効果が無く、3枚目のみに相手を吹き飛ばす効果がある。発生が早く、3枚目であれば画面の3分の2程度のリーチがあるため、距離が離れているときの確定反撃や、立ち回りで使っていくのがいいだろう。

連ね三途渡し

3回連続で相手に斬りかかる覚醒必殺技。出始めから打撃無敵があり、暗転後1フレームで発生するため、暗転時に相手キャラが動作中かつ連ね三途渡しの初段がヒットする位置なら、ガードすることが不可能となる。

画竜点睛（がりょうてんせい）

攻撃判定を持ちながら走る一撃必殺技。打撃無敵を持っており、持続は画面端に到達するまで続く。一撃必殺準備のモーションが長いため使用できる場面は少ないが、一撃必殺準備から画竜点睛まで確定するポイントがあればしっかりと決めよう。

蔵土縁 紗夢

JAM KURADOBERI

■身長:163cm ■体重:不明 ■血液型:B型 ■アイタイプ:茶 ■誕生日:2月8日 ■出身:中国 ■趣味:料理、観察、研究 ■大切なもの:厨房、青春、美形男子 ■嫌いなもの:優柔不断な男、無知無学 ■CV:小森 まなみ

登場時演出①

登場時演出②

各種移動

ダッシュ

空中ダッシュ

バックステップ

空中バックステップ

ジャンプ

ホーミングジャンプ

サイクバースト

一撃必殺準備

仰向けダウン

No Data

うつ伏せダウン

気絶

よろけ

勝利時演出①

勝利時演出②

CHARACTER COLOR

セット1 P / セット1 K / セット1 S / セット1 HS / セット1 D

セット2 P / セット2 K / セット2 S / セット2 HS / セット2 D

セット3 P / セット3 K / セット3 S / セット3 HS / セット3 D

セット4 P / セット4 K / セット4 S / セット4 HS / セット4 D

地上攻撃

立ちPは打点が高く発生速度に優れており、祓斧でジャンプ攻撃を受け止めた後の反撃技として重宝する。立ちKは下段攻撃で、ヒットストップが短いのが強み。近距離立ちSは攻撃発生が早く、地上での反撃技として活用しやすい。遠距離立ちSは攻撃判定が前方に広いので、ここから低空ダッシュやキャンセル必殺技で攻め立てるといい。立ちHSは相手を強制的にしゃがませる通常技。しゃがみPはガードされた場合にも紗夢側が有利となるので、そのまま強気に攻め立てよう。しゃがみKは姿勢が若干低くなるため、相手のけん制技に打ち勝ちやすい。しゃがみSはカウンターヒット時によろけを誘発するので、相手の突進に合わせて出すのが効果的だ。しゃがみHSは空中ヒット時に相手を若干引き戻す効果があるので、空中連続技のパーツとして重宝する。➡＋Pは上半身無敵となるため、対空迎撃に使えるが、空振り時のスキが大きいので、多用は禁物。➡＋HSは技の発生時からしばらくの間投げられ判定が無い。連続技以外では起き上がりに重ねるのが有効な活用法だ。追加HSは連続技のパーツとして活用しよう。⬉＋HSは横方向への攻撃判定が強く、ヒットorガード時は各種強化必殺技（龍刃、逆鱗など）でキャンセル可能。

空中攻撃

ジャンプPは攻撃発生が早く、遠距離立ちSⒿ【低空ダッシュジャンプP×n→ジャンプHS】といった流れの攻めに重宝する。ジャンプSは上方向への強さを活かして、空中に居る相手を迎撃する際に活用したい。ジャンプHSは紗夢を包み込むように攻撃判定が発生するため、空中ダッシュで相手を通り越えた後に出すとめくりになる。ジャンプDは2段目ヒット時に相手を浮かせるため、見返りが大きい。

システム共通技

ダストはリーチこそ短いが、中段攻撃としては見切られづらい部類。通常投げはフォースロマキャン対応技となっているが、補正は強め。空中投げは低空で決めれば追撃を狙えることもある。スレイヤーにのみ、成立後に強化版剱楼閣で容易に追撃が可能。足払いは攻撃の発生とリーチに優れている。デッドアングルはスキが小さいので、追い込まれたときに狙ってみるといい。

必殺技	祓斧（ほちふ）	立ちガード可能な攻撃に合わせてレバーニュートラル後に←→
Lv	―	RC
G	―	FR

必殺技	朝凪の呼吸	↓↓+KorSorHS
Lv	―	RC
G	―	FR

必殺技	鷹嬰脚（ほうえいきゃく）	空中で↓+K
Lv	4、1×n	RC
G	立／空	FR

必殺技	龍刃（りゅうじん）	↓↘→+K（空中可）	Lv	5	G	【通常】全【空中】全 【強化版】全	RC / FR

必殺技	逆鱗（げきりん）	↓↙←+K（空中可）	Lv	3	G	立／空	RC / FR

必殺技	劔楼閣（けんろうかく）	→↓↘+K（空中可）	Lv	3	G	【通常】立／屈／空F【空中】全 【強化】立／屈／空F	RC / FR

祓斧（ほちふ）

コマンド入力後、一定時間内に相手の立ちガード可能攻撃が紗夢に触れると、腕を前に出して攻撃を受け止める必殺技。非成立時は動作が発生しないが、コマンドの性質上、下段攻撃には弱い。成功時は、通常技やフォルトレスで技のスキをキャンセルして反撃に転じることができる。対空迎撃や切り返しに活用してみよう。

朝凪の呼吸

K版は龍刃、S版は逆鱗、HS版は劔楼閣をそれぞれ強化する。足払いヒット時や→＋HS→追加HSヒット時にキャンセルで出せば、安全に強化できる。

鷹嬰脚（ほうえいきゃく）

空中から下降しつつ連続して蹴りを繰り出す。この技をガードさせ、ロマンキャンセルから立ちKでガードを揺さぶるのはシンプルながら強力な連係だ。

龍刃（りゅうじん）

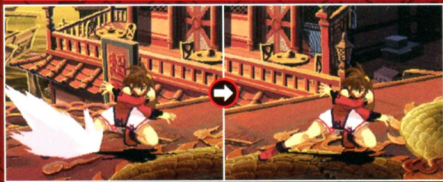
前方に蹴りを繰り出しつつ突進する必殺技。地上版はしゃがみHSなどから連続ヒットし、空中版は地上版よりも攻撃速度が速いため、遠距離立ちS Ⓙ 低空龍刃というコンボパーツに重宝する。強化版はヒット時に相手を壁に一定時間張り付けるため、連続技パーツとして活用したい。

逆鱗（げきりん）

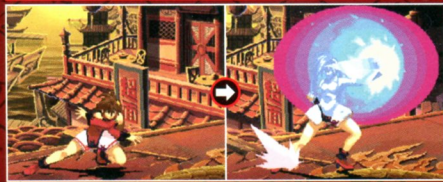
炎をまとった踵落としを繰り出す必殺技。中段攻撃で、ヒット時は見返りが大きい。特筆すべきは、空中ダッシュの出かかりにコマンドを完成させることで技の軌道を変化させる通称“特殊逆鱗”と呼ばれるテクニック。その他の必殺技も技の軌道が変化するが、逆鱗は下方向に高速で落下するため、見切られづらい奇襲手段として機能するのだ。強化版は攻撃発生が早く、地上版を通常技から繰り出すだけでも強力なガードを揺さぶる手段となる。

劔楼閣（けんろうかく）

体を上下反転させて蹴りを繰り出す攻撃。出掛かりに無敵時間があるが、下方向への判定がやや薄いため、姿勢の低い技に対しては空振りしてしまうことが多い。空中ダッシュの出掛かりに繰り出すと、下方向へ落下しつつ技を繰り出す特殊な軌道へと変化する。強化版はダウン復帰不能時間が長く、下方向に判定が強い上、技の後半が空中ガード不能（フォルトレスは可）となっており、切り返し技として優秀。

必殺技	爆蹴(ばくしゅう)	↓↘→+S
Lv	ー	RC
G	ー	FR

必殺技	回り込み	爆蹴中にP
Lv	ー	RC
G	ー	FR

必殺技	足払い	爆蹴中にK
Lv	3	RC
G	屈/空F	FR

必殺技	百歩沁鐘(ひゃっぽしんしょう)	爆蹴中にS
Lv	5	RC
G	立/屈/空F	FR

必殺技	千里沁鐘(せんりしんしょう)	爆蹴中にHS
Lv	5	RC
G	立/屈/空F	FR

※裏周り時フォースロマキャン不可能

必殺技	跳迅(ちょうじん)	↓↘→+P(爆蹴中or空中可)
Lv	ー	RC
G	ー	FR

フォースブレイク	百歩沁鐘 爆蹴中にD	
Lv	5	RC
G	立/屈/空F	FR

フォースブレイク	朝凪の呼吸・極 ↓↓+D	
Lv	ー	RC
G	ー	FR

覚醒必殺技	兆脚鳳凰昇(ちょうきゃくほうおうしょう)	→↘↓↙←→+S		
Lv	5、3×10、5×2	G	立/屈/空F	RC FR

覚醒必殺技	戀崩孃(れんほうきゃく)	→↘↓↙←→+HS		
Lv	2	G	全	RC FR

覚醒必殺技	激・砕神掌(げき・さいしんしょう)	↓↘→↓↘→+HS		
Lv	5	G	立/屈/空F	RC FR

爆蹴(ばくしゅう)

さまざまな派生技の起点となる必殺技。コマンド入力完成後、紗夢が前方へと滑るように移動を開始する。ここからは以下に紹介する、回り込み、足払い、百歩沁鐘、千里沁鐘のほかに、跳迅や各種強化必殺技へと派生することができる。

回り込み

攻撃性能こそ無いが、技後のスキが小さく、ほかの派生技で相手のガードを誘っていれば、ここからの投げが有効な選択肢となる。動作中に上半身無敵が存在するため、打点の高いけん制技をかいくぐりつつ接近することも可能。

足払い

ヒット後に相手を小さく浮かせる。ヒットorガード時は朝凪の呼吸、朝凪の呼吸・極、各種強化必殺技でキャンセルが可能。タイミングは若干シビアだが、足払い Ⓒ 爆蹴～足払い Ⓒ 強化龍刃という連続技も可能。通常技相性の悪いキャラクターに対し、差し込みから使うパーツとして重宝する。

百歩沁鐘(ひゃっぽしんしょう)

オーラをまとった拳で攻撃する。技のスキが小さく、カウンターヒット時は壁バウンドを誘発するため、通常技からキャンセルで繰り出して動こうとする相手を狙っていこう。

FB版は動作途中に無敵時間があり、ヒットorガード時は朝凪の呼吸、朝凪の呼吸・極、各種強化必殺技でキャンセルが可能。無敵時間を生かして相手のけん制技をかいくぐるようにして使い、ヒットしたら素早くダッシュで攻めたり、朝凪の呼吸で必殺技強化をするといい。画面端付近で狙う場合には、強化逆鱗を入れ込んでおくとガード時にはガードの揺さぶりに、ヒット時は連続技になり、その後も容易に追撃が可能となる。

千里沁鐘(せんりしんしょう)

百歩沁鐘よりも長い距離を移動し、オーラのようなものをまとった拳で攻撃する。カウンターヒット時は壁バウンドを誘発する。遠距離からの奇襲技として優秀だが、移動中に攻撃を受けることも多いので、ダッシュと使い分けて技の発動を悟られないように活用するといい。

跳迅(ちょうじん)

小さく跳び上がる移動系の必殺技。空中に居る

覚醒必殺技	闘砕珀裂拳(とうさいひゃくれつけん)	→←→←↙↓↘→+P+K	Lv	5、1×99	G	全	RC FR
一撃必殺技	我羨惚(がせんこつ)	↓↘→↓↘→+HS	Lv	−	G	全	RC FR

フォースロマンキャンセル可能技一覧

フォースロマンキャンセル対応技名	タイミング
1 足払い	動作開始から攻撃発生の瞬間まで
2 通常投げ	足を伸ばし始める直前
3 千里沁鐘	攻撃発生直前3Fと攻撃発生の瞬間1F
4 跳迅	飛び上がった瞬間
5 空中跳迅	足を真上に上げた瞬間、動作開始から7～9F目
6 激・砕神掌	攻撃発生の瞬間

間に行動可能になるため、ここから攻撃範囲の広いジャンプHSなどで攻め立てていくといい。空中ダッシュの出掛かりに繰り出すと技の軌道が変化し、下方向へと急降下する通称"特殊跳迅"に変化。低空ダッシュ→特殊跳迅Ⓕ通常投げの連係は非常に展開が早く、体力の少ない相手に有効だ。

朝凪の呼吸・極

朝凪の呼吸の強化版ともいえる必殺技で、この技1回で各種強化必殺技のストックを1回ずつ増やすことができる。技のスキもそれほど大きくないので、相手の攻撃が届かない遠距離で発動すれば、比較的ローリスクに強化できる。

兆脚鳳凰昇(ちょうきゃくほうおうしょう)

猛スピードで前方へと突進攻撃を繰り出し、ヒット時は無数の打撃をたたき込む乱舞技へと移行する。無敵時間は長いが、ガードされたときのすきは大きいので、切り返し技としてはリスクが高い。発生の早さを活かして、連続技としてつなげるのが主な使い道になるだろう。

懸崩壌(れんほうきゃく)

技の出掛かりに投げ無敵があるため、投げを狙うと見せかけてこの技をヒットさせるという使い道ができる。ガードされても距離が離れるため、反撃を受けにくい。

激・砕神掌(げき・さいしんしょう)

無敵時間が長いが、ガードされたときのすきは大きい。この技の真価は、ヒット時に追撃が可能なことと、1段目の初段補正が150%になっていること。激・砕神掌(1段目)Ⓕ追撃という流れの連続技が決まれば、すさまじいダメージをたたき出すことが可能だ。

闘砕珀裂拳(とうさいひゃくれつけん)

技の発生は早いものの、キャンセルで繰り出すことができないため、狙いどころの難しい技。テンションゲージの消費量も100%と多く、魅せ技としての側面が強いが、演出は非常に豪華。CPU戦などで狙ってみるといい。

我羨惚(がせんこつ)

紗夢は一撃準備のモーションが短いため、気絶させた後に我羨惚をたたき込むというシーンも多いはず。また、アバに対して諸刃モードが解除される状態でダウン確定技をヒットさせた場合は、起き上がりに一撃準備→我羨惚が間に合うことがある。

ジョニー
JOHNNY

■身長:184cm ■体重:72kg ■血液型:O型 ■アイタイプ:青 ■誕生日:10月24日 ■出身:アメリカ ■趣味:いい女を探すこと ■大切なもの:秘蔵のギターコレクション ■嫌いなもの:洒落の解らない奴 ■CV:若本 規夫

登場時演出①

登場時演出②

各種移動

ダッシュ

空中ダッシュ

バックステップ

空中バックステップ

ジャンプ

ホーミングジャンプ

サイクバースト

一撃必殺準備

仰向けダウン

うつ伏せダウン

気絶

よろけ

勝利時演出①

勝利時演出②

CHARACTER COLOR

セット1 P / セット1 K / セット1 S / セット1 HS / セット1 D

セット2 P / セット2 K / セット2 S / セット2 HS / セット2 D

セット3 P / セット3 K / セット3 S / セット3 HS / セット3 D

セット4 P / セット4 K / セット4 S / セット4 HS / セット4 D

	P	K	S	HS	D
立ち（近距離）	JC RC FR / Lv 1 G 立／屈／空F	JC RC FR / Lv 2 G 立／屈／空F	JC RC FR / Lv 3 G 立／屈／空F	JC RC FR / Lv 5 G 立／屈／空F	JC RC FR / Lv 3 G 立／空F
しゃがみ	JC RC FR / Lv 1 G 立／屈／空F	JC RC FR / Lv 1 G 屈／空F	JC RC FR / Lv 3 G 屈／空F	JC RC FR / Lv 5 G 立／屈／空F	JC RC FR / Lv 4 G 屈／空F
ジャンプ	JC RC FR / Lv 1 G 立／空	JC RC FR / Lv 2 G 立／空	JC RC FR / Lv 3 G 立／空	JC RC FR / Lv 3 G 立／空	JC RC FR / Lv 3 G 立／空
レバー前入れ（遠距離）	JC RC FR / Lv 3 G 立／屈／空F	JC RC FR / Lv 4 G 立／屈／空F	JC RC FR / Lv 4 G 立／屈／空F	JC RC FR / Lv 5 G 立／屈／空F	

デッドアングルアタック

攻撃ガード中に➡+D以外のボタン二つ同時押し

Lv 3 G 全 JC RC FR

通常投げ

地上の相手に対して近距離で⬅or➡+HS

Lv - G 投げ JC RC FR

空中投げ

空中の相手に対して近距離で⬅or➡+HS

Lv - G 投げ JC RC FR

特殊技

⬉+HS

Lv 5 G 立／屈／空F JC RC FR

ガトリングコンビネーション

■地上攻撃①

- 立ちP※1 ⇔ しゃがみP※1 → 立ちK／しゃがみK（下）
- 立ちK／しゃがみK（下） → ➡+P／近立ちS／しゃがみS（下）／遠立ちS
- 遠立ちS → しゃがみS（下）、近立ちS → ➡+P
- 近立ちS／しゃがみS（下） → 立ちHS※2／しゃがみHS
- 遠立ちS → しゃがみHS／➡+HS※3
- ➡+K

■地上攻撃②

- 近立ちS ⇔ しゃがみK（下）
- しゃがみK（下）、遠立ちS → ⬉+HS
- ⬉+HS → 立ちHS／➡+HS

■ジャンプ攻撃

- P ⇔ K※1
- P → S／HS
- K → S／HS
- S → HS
- P、K、S、HS → D

■ダストアタック&足払い

- しゃがみS、➡+K、➡+HS、⬉+HS以外の技 → ダスト（中）
- 立ちP、しゃがみP、立ちK、しゃがみK、近立ちS → 足払い（下）

※1：同じ技でガトリング可能　※2：しゃがみKからは直接ガトリング不能　※3：立ちP、遠立ちSからのみガトリング可能

地上攻撃

立ちKは判定が強く、足元のくらい判定は薄いので、暴れや相手のダッシュを止める手段として優秀だ。遠距離立ちSはリーチが長く、攻撃レベルは4と高いのでけん制に使いやすい。ただし、低姿勢の相手には当たらないので注意が必要だ。立ちHSは下方向から上までを大きくカバーするので、ジャンプ防止としても役立つ。しゃがみSとしゃがみHSは判定が非常に強い上に持続が長いので、早めに置いておくと相手のダッシュやけん制技をつぶしやすい。しゃがみSはリーチ、しゃがみHSは発生に優れている。➡＋Pは上半身無敵の対空技。持続が長いので早めに出していこう。カウンターヒット時は浮いた相手に安定して追撃できる。➡＋Kは距離を詰めながら上方向を攻撃する技。ジャンプ防止や固めに使えるぞ。➡＋HSはリーチと攻撃力を活かして相手の技の空振りを狙ったり、コンボに組み込んでいこう。⬉＋HSは2段技で、判定、持続共に優秀。相手の起き上がりに重ねれば、1段目をバックステップで回避されたとしても、2段目がバックステップの後半にヒットすることがある。

空中攻撃

ジャンプKは持続が長くめくりを狙える。早出しで空中投げ対策にもなるぞ。ジャンプSはけん制やコンボの中継に、ジャンプHSは下方向への判定の強さを活かして飛び込みに使おう。ジャンプDは斜め上に強くダウン復帰不能時間が長い。連続技の締めに最適だ。

システム共通技

足払いは1、2段目とも下段でヒット時はダウンを奪う。グリッター　イズ　ゴールドやミストファイナーにつなごう。通常投げはダウン復帰不能時間が長く、追撃が可能。フォースロマキャンすればグリッター　イズ　ゴールドからミストファイナーまで決められる。空中投げは画面端付近で壁バウンドさせれば追撃が可能。基本的にはグリッター　イズ　ゴールドを当て、レベルが2以上の場合は追撃せずバッカスサイを重ねてガード不能起き攻めを狙おう。ジョニーはハイジャンプが高いので、画面端から逃げようとする相手に決めやすい。ダストは主にしゃがみHSをガードされた場合に、反撃的を絞らせないために使う。硬直が短いので空振りしても基本的には反撃を受けない。

ミストファイナー

居合い抜きで相手を一閃する。ボタン押しっぱなしで構えを持続し、ボタンを離すと技が発動する。押すボタンによりP=上段（斜め上45度）、K=中段（水平、リーチが長い）、S=下段（斜め下45度、下段判定）に打ち分けられるので、状況に応じて使い分けよう。また、グリター　イズ　ゴールドかジャックハウンド～追加入力を決めるとミストファイナーのレベルが1上昇する（最高Lv3）。ミストファイナーはどのレベルで出しても使用後は必ずレベル1に戻ってしまうので、けん制技のヒット確認から確実に当てたい。LV1は共通で飛び道具と相殺する性質がある。上段はジャンプ防止として使える。中段は空中で当ててもダウンを奪えるので、単発でのけん制や遠距離立ちSからの連続技に使える。LV2はいずれも飛び道具を貫通し、ヒット後は追撃可能。長時間の壁バウンド効果がある上段は空中の相手に、スライドダウン効果の中段は画面端付近で、長時間の浮かせ＆引き寄せ効果のある下段は画面中央で使おう。LV2は共通で刀を鞘に納めた瞬間にフォースロマキャン可能。主に中段に使おう。LV3は上段が浮かせ効果、中段はよろけ効果、下段はダウン効果を持つ。中段のモーション中はいつでもフォースロマキャンが可能で、フォースロマキャンすれば最終段の後にさまざまな追撃を決められる。

前進

ミストファイナーの構えから出せる前進行動。高速で前進するが硬直が長いので、前進後にミストファイナー以外の行動を取るのには不向きだ。主な用途は、後述の前進キャンセルジャックハウンドを出すときだろう。

後退

前進と対になる後退行動。バックステップとほぼ同じ距離を移動するが、この技はネガティブ行動と認識されないためテンションバランスが悪化しづらい。

構えキャンセル

ミストファイナーのレベルを維持したまま構えを解除する。通常技をキャンセルしてミストファイナー→構えキャンセルとすると、通常技のすきを軽減できる。ミストファイナーのレベルが高いほど構えるまでの時間が短く、スキが小さくなるので、レベルが上がるほどより強力な連係が可能になる。

JOHNNY

グリッター　イズ　ゴールド

コインを放物線状の軌道で飛ばす技。発生が5フレームと早く、出てしまえば攻撃をくらっても攻撃判定が消えないので、けん制以外にも割り込みや対空に使える強力な技だ。ヒットするとミストファイナーのレベルが1上がるので積極的に使いたい。ただし1ラウンド中8回しか使えないことに注意。相手が動きそうな状況で相打ちを狙ったり、通常投げから連続技として決めるのが理想だ。

グリッター　イズ　ゴールド（上方向）

その名の通り上方向にコインを投げる技。コインの滞空時間が長いので防御的に使えるほか、LV1ミストファイナー下段がヒットしたときの追撃としても使用できる。

バッカスサイ

前方へゆっくりと移動する霧を発生させる。霧に相手が触れると、一定時間ミストファイナーをガードできない状態にする効果を持つ。近距離で足払いがヒットしたときや、ジャックハウンド空中ヒットしたとき、画面端で燕穿牙（1段目のみ）や空中投げを決めた後など、ダウンを奪った際に使おう。霧が届く前に相手が起き上がったとしても、うまく通常技を重ねておけばガード中に霧が相手に触れるため、そのままキャンセルでミストファイナーを出せばガード不能連係となる。通常技を重ねるには事前になるべく高い位置でダウンを奪う必要があるが、フォースロマキャンで硬直を軽減すれば通常技を重ねられる状況が一気に増えるぞ。

ディバインブレイド

山なりの軌道でジャンプした後、追加入力で真下に飛び道具を放つ技。移動中に長い無敵時間があるので、相手の飛び道具やけん制技を避けつつ攻撃が可能。また、この移動部分はフォースロマキャンでき、その後2段ジャンプや空中ダッシュが可能だ。移動中にフォースロマキャン、もしくは追加入力をした時点で無敵時間が切れてしまう点には注意。追加入力の飛び道具にはダウン効果があり、カウンターヒット時はバウンドを誘発。この部分もフォースロマキャン可能だ。

ディバインブレイド（空中）

前述の飛び道具を空中から直接出す技。対空つぶしのほか、空中連続技の締めとしてジャンプHSからつなげばダウンを奪えるぞ。フォースロマキャンする

フォースロマンキャンセル可能技一覧

フォースロマンキャンセル対応技名	タイミング
1 ➡+K	突進して蹴り上げる前
2 地上投げ	相手を放り投げる瞬間
3 ディバインブレイド(移動中)	上昇後、腕を振り上げたところ
4 ディバインブレイド(追加攻撃)	攻撃発生から3～4F目
5 空中ディバインブレイド	攻撃発生から3～4F目

フォースロマンキャンセル対応技名	タイミング
6 Lv2ミストファイナー	刀を鞘に納める瞬間
7 Lv3中段ミストファイナー	攻撃発生中すべて
8 バッカスサイ	刀を納めてから2～7F目
9 キラージョーカー（移動中）	飛び上がってから3～5F目
10 キラージョーカー（追加攻撃／空中版）	攻撃発生から4～6F目

と、カウンターヒット時は着地後に追撃が間に合う。

燕穿牙（えんせんが）

空中コンボの締めに使える2段技。1段目のみを当てるとダウンを奪える。また、低空で出せば中段攻撃として使えるぞ。

キラージョーカー

ディバインブレイドより低い軌道で跳び、追加入力で斜め下に攻撃を出す。追加入力は浮かせ&引き寄せ効果があり、地上の相手に対し攻撃レベル5の通常技からキャンセルで出せば、ヒット時は連続技、ガード時はジャンプを防止しつつ攻め込める。硬直が長いため、基本的にはフォースロマキャンとセットで使おう。

空中キラージョーカー

前述の追加入力部分を直接出せる。ジャンプ回数をリセットする技なので、フォースロマキャンから追撃すれば空中連続技を伸ばせるぞ。対空つぶしとしても強力なので、攻め込む際に使おう。

ジャックハウンド

長距離を高速移動して攻撃する。無敵時間があり、相手をすり抜ける。地上ヒットでよろけを誘発し、空中ヒット時は長時間ダウン復帰不能。ミストファイナーの構え中、前進中に出すと性能が変化。よろけ時間、浮きの高さ、基底ダメージ補正はノーマル→構え中→前進中の順に長く、高くなり、ダウン復帰不能時間はノーマル→前進中→構え中の順に長くなる。

追加入力

ヒットするとミストファイナーのレベルが1上がる追加技で、サイクバースト不能。トドメやグリタイズ　ゴールドが使えない場合に決めよう。

「それが俺の名だ」

相手の頭上付近に向けて攻撃、ヒットすると相手をロックしてダメージを与える。低姿勢の相手には当たらないが、長い無敵時間を生かして切り返しに使おう。

雲長の居合

斜め下方向に攻撃、ヒットするとジョニーのみ着地して、浮いている相手に追撃する。出始めの無敵時間を利用して空中直前ガードからの割り込みに使えるほか、対空つぶしにもなる。ヒット後は追撃可能なので、空中連続技からミストファイナーにつなげられる貴重な技だ。

ジョーカートリック

カードを水平に投げ、ヒットした相手を閉じ込めて切り裂く。発生は早いが打点が高いので当てづらい。

アクセル=ロウ

AXL LOW

■身長:179cm ■体重:78kg ■血液型:B型 ■アイタイプ:青 ■誕生日:12月25日 ■出身:イギリス ■趣味:ビリヤード ■大切なもの:昔の時代に居る彼女（めぐみ） ■嫌いなもの:説教 ■CV:難波 圭一

登場時演出①

登場時演出②

各種移動

ダッシュ

空中ダッシュ

バックステップ

空中バックステップ

ジャンプ

ホーミングジャンプ

サイクバースト

一撃必殺準備

仰向けダウン

うつ伏せダウン

気絶

よろけ

勝利時演出①

勝利時演出②

CHARACTER COLOR

セット1 P / セット1 K / セット1 S / セット1 HS / セット1 D

セット2 P / セット2 K / セット2 S / セット2 HS / セット2 D

セット3 P / セット3 K / セット3 S / セット3 HS / セット3 D

セット4 P / セット4 K / セット4 S / セット4 HS / セット4 D

地上攻撃

立ちPは空中ヒットすればどんな距離でもまとまったダメージを取れる優秀な技だ。立ちKは先端の判定が強く、足元のくらい判定が小さいので下段技にも強い。近距離立ちSは地上コンボの中継のほか、持続が長く判定が上方向にあるので対空としても使える。遠距離立ちSは判定が強く、相手のけん制技をつぶしやすい。立ちHSは連続技パーツをはじめ、暴れつぶし、ジャンプ防止など用途の多い技。カウンターヒット時はバウンドを誘発するので追撃可能だ。しゃがみKは低姿勢になる下段技。しゃがみP、しゃがみHSは下段技で、地上の相手へのけん制として使える。しゃがみPはリーチとテンションゲージ増加量、しゃがみHSはダメージとノックバックが大きく、距離を離しやすい。しゃがみSは高空まで鎖鎌を伸ばす対空技で、リーチと持続の長さを生かして早めに出していこう。↘+Pは判定が強い下段攻撃でカウンターヒット時は浮かせ効果がある。➡+Pは出始めから上半身無敵があり、空中ダッシュを迎撃するのに最適だ。➡+Kは立ちPからつないだり、しゃがみSまでの中継など、コンボに活躍する技。遠距離の相手のジャンプを読んで出してもいい。➡+HSは中段の突進技。コンボに使うほか、ガードされても有利なので攻めの中継としても有効。

空中攻撃

ジャンプKはリーチとダウン復帰不能時間が長くジャンプキャンセル可能。空対空やコンボに使える。ジャンプSとジャンプ➡+Pは遠距離を攻撃する技で、それぞれ下方向と真横に判定がある。ジャンプHSはアクセルの技の中では下方向に判定が強い。コンボの中継に使おう。ジャンプDはダウン復帰不能時間が長くダメージが高い。地上ヒット時は浮かせ効果がある。地上、空中ともに鎖鎌を使った2ヒットの攻撃はボタン押しっぱなしにすることで1ヒットに変化し、距離を離したり直前ガードのミスを誘えるぞ。

システム共通技

通常投げは追撃可能なのでガード崩しの主力。空中投げも含め、レバーとは逆方向に投げるぞ。足払いはリーチと持続に優れている万能技だ。主にコンボや置き技として使おう。デッドアングルは、発生が遅いが硬直が短いのでリスクが低い。

必殺技	弁天刈り→追加アクセルボンバー	→↓↘+SorHS→HS弁天刈り中に→↓↘+HS	Lv	【S版】4【HS版】5 【アクセルボンバー】5	G	【S・HS版】立／屈／空F 【アクセルボンバー】空F	RC / FR

HS／追加アクセルボンバー

※S版のみフォースロマキャン可能

必殺技	鎌閃撃	←タメ→+S
Lv	5	RC
G	立／屈／空F	FR

必殺技	曲鎖撃	鎌閃撃中に↑
Lv	5	RC
G	立／屈／空F	FR

必殺技	旋鎖撃	鎌閃撃中に↓
Lv	3	RC
G	屈／空F	FR

必殺技	羅鐘旋／羅鐘旋フェイント	←タメ→+HS→P	Lv	5	G	ガード不能	RC / FR

羅鐘旋フェイント

※データは羅鐘旋のもの。

必殺技	天放石	↓↙←+PorK	Lv	5	G	—	RC / FR

上段(P)／下段(K)

AXL LOW

弁天刈り〜追加アクセルボンバー

鎖鎌で正面〜上方向を攻撃する技。S版は発生が4フレームで出始めから発生直前まで足元以外無敵、発生後まで投げ無敵が続く。発生直後にフォースロマキャンが可能。割り込み技として優秀で、無敵が発生まで続かないことを逆に利用して相打ちを狙えばゲージを使わずに立ちPでの追撃を狙える。アクセルの打撃技の中で最速の技でもある。HS版は発生前まで下半身が無敵、投げ無敵はS版と同じく発生後まで続く。主な用途は連続技の締めで、追加アクセルボンバーでダウンを奪える。立ちPやしゃがみSから2段目をつないだり、足払いから1段目を決めていこう。

鎌閃撃／曲鎖撃／旋鎖撃

鎖鎌を正面に飛ばす3ヒットの飛び道具で、動作中レバー↑で曲鎖撃、↓で旋鎖撃に派生可能。鎌閃撃は非常にリーチが長く、ヒット時はダウン。ガードされても基本的に反撃は受けない強力な技だ。フォースロマキャンすれば優秀な浮かせ技にもなる。曲鎖撃はフォロー用の技で、対空技としては使いづらい。旋鎖撃は下段の打撃技で、画面端での連続技の締めや、ガードバランスをためる目的で使おう。

羅鐘旋／羅鐘旋フェイント

鎖鎌を飛ばして捕らえた相手を吊し上げる飛び道具。発生は遅いがガード不能で、画面端まで届く。弾速はかなり速い。羅鐘旋フェイントは動作が短くテンションゲージをためられる。反応してジャンプした相手は→+Kやしゃがみ Sで対空しよう。

天放石・上段／天放石・下段

相手の攻撃を受け止めて反撃する当て身技。上段、下段ともに当て身判定の発生は4Fで、判定は14F間続く。上段は立ちガード可能な打撃技、下段は下段ガード可能な打撃技を受け止めることができる。ともにヒット後は追撃可能だ。

蜂巣箱

鎖鎌を棍に変え、相手の攻撃を受け止めつつ振り払う打撃技。入力後1F目から長時間ガードポイントが発生して、立ちガード可能な技すべてを防ぎながら攻撃する。ヒット時はダウン効果で、立ちHSからしゃがみ状態か空中の相手に当てれば、連続技に組み込むことができる。動作中は追加技の白波の焔に移行可能だ。

虚空撃

自分の背後から上空まで弧を画くように鎖鎌を振り回す飛び道具。ヒット時は長時間ダウン復帰不能で、相手を横に吹き飛ばす効果がある。攻撃終了後にフォースロマキャン可能で、さらに空中で行動したり、着地硬直を消すことができる。ジャンプ➡＋P、ジャンプS、ジャンプDからつながるので、基本的には連続技の締めに使っていこう。相手の対空技をつぶしたり、ダウン復帰やジャンプに合わせるのも強力だ。全体モーションが長いので、反撃されそうな場合や追撃が間に合うと判断した場合など、状況を確認しながらフォースロマキャンしよう。

雷影鎖撃

S版は相手を跳び越すようにジャンプして後方を攻撃する技。早い段階で空中判定になるほか、移動距離が長いので相手の技をかわしつつ攻撃できる。表と裏でガードを揺さぶることもできるが、基本的に相手を跳び越えてしまうので、どちらか判断が付かない距離から出すといい。ヒット時はスライドダウン効果があり、鎌閃撃で追撃可能。画面端なら近距離立ちSなどで拾い直して空中コンボを決められる。高い位置でヒットさせると再度S雷影鎖撃が間に合うので、鎌閃撃フォースロマキャンやHS弁天刈りロマキャンから狙えば大ダメージとなる。HS雷影鎖撃は画面上空へ消えた後、高速落下する技。判定が強くヒット時はダウンを奪える。レバーの左右で落下位置の調整が可能で、HSボタンを押しっぱなしにすると滞空時間を伸ばせるので、ガード方向を惑わそう。基本的にはロマキャンでフォローできる状況で使っていこう。

アクセルボンバー

斜め前方に下降する突進技。ヒット時は地面バウンド効果がある。中央では立ちPや鎌閃撃、空中でカウンターヒットした場合は大きく距離が離れるが、ダッシュジャンプS→ジャンプHS Ⓒ FBアクセルボンバーなどで追撃できるぞ。画面端での連続技に使うのが主な用途だが、奇襲として使ってもいい。高い位置でガードされると通常投げなどで反撃されてしまうが、着地した瞬間にフォースロマキャンが可能なので、反撃しようとする相手にしゃがみKを狙ったり、画面端ならS雷影鎖撃でカウンターを狙うこともできる。

覚醒必殺技	百重鎌焼	↓↘→↘↓↙←+HS	Lv	5	G	立／屈／空F	RC / FR

一撃必殺技	鎌閃奥義・亂髪	↓↘→↓↘→+HS	Lv	―	G	立／屈	RC / FR

フォースロマンキャンセル可能技一覧

フォースロマンキャンセル対応技名	タイミング
1 しゃがみHS	鎌を振り下ろした瞬間
2 S弁天刈り	攻撃発生から3 ～ 5F目
3 鎌閃撃	鎌のエフェクトが出てから4 ～ 5F目

フォースロマンキャンセル対応技名	タイミング
4 S雷影鎖撃	攻撃発生の2F前から攻撃発生の瞬間
5 虚空撃	攻撃判定が無くなり、鎌を引き戻しているところ
6 アクセルボンバー	地面着地後1 ～ 4F目

フォースブレイク版 アクセルボンバー

HS弁天刈りからの追加アクセルボンバーと同じモーションで攻撃する技。長時間の投げ無敵があるほか、発生前に切れてしまうが打撃に対しても無敵だ。全体モーションが短く、空中でさらに行動可能。この技自体がかなり前進するので、その後空中ダッシュすれば一気に画面端へ運べる。近い距離で当てれば中央でも空中ダッシュアクセルボンバーが間に合うほか、画面端に到達すればジャンプDを挟んでダメージアップできる。

白波の焔

前述の蜂巣箱から追加入力で出せるフォースブレイクで、ヒット時はサイクバースト不能。蜂巣箱がヒットしていなくてもモーション中であれば出すことができる。1段目はリーチが長く発生は早い上、打撃無敵もある。1、2段目は浮かせ＆引き寄せ効果で、3段目で爆発を起こす。ダウン復帰不能時間が長いが、浮きが非常に高いので素早く追撃する必要がある。ハイジャンプ【HS→D】やしゃがみSから連続技を決めよう。蜂巣箱単体は見返りが低いので、ダメージを与えたいならこの技までつなげよう。なお、蜂巣箱をヒットさせた場合と白波の焔を直接当てた場合では、コンボ内容に差が出ることがある。これは蜂巣箱をヒットさせると暗転時間がコンボ時間に含まれ、ダウン復帰不能時間が減少するため。ループコンボやダウンを狙う場合は要注意。

フォースブレイク版 曲鎖撃

追加技である曲鎖撃を、ゲージを使用することで直接出せる。追撃はできないが、先端部分は8フレーム、上方向に発生する持続部分は15フレームと短時間で広範囲をカバーするので、対空技として使える。飛び道具なので一方的に打ち勝ち、カウンターヒットすれば追撃可能。しゃがみPの先端からつながる貴重な技でもある。

百重鎌焼

炎に包まれた鎖鎌を振り払う覚醒必殺技。発生は遅いものの攻撃後まで無敵時間が続くので切り返しに使うこともできる。攻撃力が高いので、サイクバースト防止に使おう。

鎌閃奥義・亂髪

鎖を広げて相手を捕らえる技。若干の無敵があるが、発生が非常に遅い。

御津 闇慈
ANJI MITO

■身長:183cm ■体重:68kg ■血液型:B型 ■アイタイプ:黒 ■誕生日:1月1日■出身:壊滅前の日本 ■趣味:体を激しく動かすスポーツ、旅 ■大切なもの:信念、自由 ■嫌いなもの:天邪鬼、屁理屈 ■CV:五十嵐 亨

登場時演出①

登場時演出②

各種移動

ダッシュ

空中ダッシュ

バックステップ

空中バックステップ

ジャンプ

ホーミングジャンプ

サイクバースト

一撃必殺準備

仰向けダウン

No Data

うつ伏せダウン

気絶

よろけ

勝利時演出①

勝利時演出②

CHARACTER COLOR

セット1 P / セット1 K / セット1 S / セット1 HS / セット1 D

セット2 P / セット2 K / セット2 S / セット2 HS / セット2 D

セット3 P / セット3 K / セット3 S / セット3 HS / セット3 D

セット4 P / セット4 K / セット4 S / セット4 HS / セット4 D

地上攻撃

立ちPは、対空や相手の技の硬直に対する差し込み、けん制として有効。地上ヒットの際は足払い。低めで空中ヒットの際には立ちHSでダウンを奪い、疾を使用した起き攻めに移行できる。また、立ちHSは、ヒット時に相手を強制的にしゃがみくらい状態にするぞ。立ちSは、立ちKから遅めにキャンセルしカウンターを狙えるので、攻めの要となる。特定の技には、相手の攻撃に耐えつつ攻撃できるガードポイントを持つものがある。➡＋S、➡＋HS、➡＋K、⬊＋K、⬊＋Sは下段攻撃以外に対してガードポイントが適用される。下段攻撃に対応しているのは、⬊＋Kと⬊＋S、しゃがみHS。➡＋K、⬊＋K、⬊＋Sは、入力直後からガードポイントが発生する。⬊＋Kは、対応している時間が短いが、投げ無敵の下段攻撃。カウンターヒット時、相手を壁バウンドさせる効果がある。⬊＋Sは、若干前進しつつ相手に攻撃を繰り出す技で、技の終わりまでガードポイントがある。入力後、すぐに立ちS、立ちHSでのキャンセルや、ヒット時に必殺技でのキャンセルが可能だ。しゃがみHSは発生が遅いが、派生技を使用せず、相手に当てて立ちHSからのガトリング攻撃を狙おう。⬊＋Pは発生の早い中段攻撃でガードを崩す手段として重宝する。➡＋Sは、横から斜め上に判定が強く、地上での立ち回りや対空として重宝する。➡＋HSは、各種通常技からのガトリングキャンセルができ、攻撃発生前にフォースロマキャン、攻撃を当てれば必殺技でのキャンセルも可能だ。

空中攻撃

ジャンプP、ジャンプS、ジャンプHSは、下方向に攻撃判定が強く跳び込みに使いやすい。ジャンプHSは、空中ヒットした場合、相手を地面にたたき付ける効果があるぞ。横に判定が強く空対空に使用するのは、発生の早いジャンプKとジャンプD。

ジャンプDは発生が遅いが、カウンターヒットの際には相手を壁に張り付ける効果を持つ。また、ジャンプ軌道を変化させるので、相手の対空をずらす目的で使用できる。

システム共通技

足払いは、下段で見た目より判定が長い。通常投げはダウンを奪える。空中投げは追撃を与え、ダウンさせられる。デッドアングルは、立ちSと同じモーションで相手に攻撃する。無敵時間が短いので、使う際は気を付けよう。ダストは、傘の部分が開き切るまでの間にガードポイントがある。相手に当てた際は、必殺技キャンセルも可能だ。

疾（しつ）

青白い蝶を前方に飛ばす飛び道具。蝶の移動スピードが遅いが、相手に当たると跳び上がり～落下し、落下の際には2回の攻撃判定がある。主に起き攻めで重ねる用途となる。ただし、闇慈が攻撃を受けると消えてしまうので注意。

FB版は通常の疾と同じ軌道で、赤い蝶を飛ばす。硬直時間が長いが、移動スピードが早く画面端まで飛んで行く。また、跳び上がりからの攻撃判定が中段になっており、下段攻撃を重ねてガード困難な状況を作れるぞ。

風神（ふうじん）

風を巻き起こし、相手に突進する技。S版は移動距離が短いが、空中ヒットの際に相手をスライドダウンにする。HS版は発生こそ遅いものの、移動距離が長く壁バウンドの効果を持つ。技の出始めから前進している間に打撃無敵時間がある。相手のけん制に合わせるように繰り出すと、相手は思うように行動できないぞ。ヒット時は各種派生などを使って追撃しよう。また、どちらの風神も連続技の要となる。状況に合わせ使い分けよう。

針・壱式（しん・いちしき）

風神の派生技の一つ。垂直ジャンプし、斜め下方向に向けて扇形に扇子を投げつける。投げ付けた後は、ジャンプ、空中ダッシュが可能。また、上昇中にフォースロマキャンができ、その後も上記の空中行動が可能となっている。風神空振りからのけん制や、風神をガードされたときに使用しよう。

一足飛び

風神の派生技の一つ。前方に向かい低い軌道で

技名通り一足で飛ぶ。飛んでいる際のくらい判定が小さく、相手をすり抜けることが可能。ただし、着地後にスキがあるので、あまり多用はできない。

凪刃(なぎは)

風神の派生技の一つ。扇子を足元から前方に向かってなぎ払う下段攻撃。動作終了後に、フォースロマキャンのポイントがある。うまく追撃できれば、ダウンを奪って起き攻めに移行できるぞ。

臨(りん)

風神の派生技の一つ。扇子をたたき付けるように、振り下ろしながら前方に移動する中段攻撃。ヒットの際はダウンを奪える。カウンターヒットならば、地面バウンドし追撃可能。動作中に上段攻撃のガードポイントに対応しているが、発生が遅いので、安易に出すのは禁物だ。

FB版は上段攻撃のガードポイントと、長い投げ無敵を持つ。通常の臨と同じモーションだが発生が早く、移動距離は延びており、ヒットの際には地面バウンドして追撃可能と大幅強化されている。

紅(こう)

ガードポイント成功時の派生技の一つ。舞うように回転し上昇する技だ。上に判定が強いが、空振りした際は反撃を受けてしまうので、使いどころは考えよう。FB版は通常の紅の倍以上を上昇し、最後に針・弐式で相手をダウンさせる技だ。ヒット／空振りしても、空中行動が可能となっている。

蒼(そう)

ガードポイント成功時の派生技の一つ。回転しつつ前進する多段技。発生が早く横に判定が強い。最終段ヒットの際に、フォースロマキャンが可能。ガードされていても闇慈が先に動けるので、切り返し手段として重宝する。

陰(おん)

前方斜め上にジャンプして相手をつかむ打撃投げ。コンボの締めに使用することが多い。投げた後は追撃が可能。攻撃判定が出た後すぐにフォースロマキャンが可能となっており、連続技中に相手のサイクバーストを読んだら使用し、再び相手にコンボをたたき込めるぞ。

FB版は光った後、ワンテンポ遅れて、通常の陰の倍以上の高さに飛び上がる。こちらも、攻撃判定発生後すぐにフォースロマキャンができ、空中

覚醒必殺技	花鳥風月（かちょうふうげつ）	ガードポイント中に →↘↓↙←+S	Lv	5	G	立／屈／空F	RC / FR

一撃必殺技	絶（ぜつ）	↓↘→↓↘→+HS	Lv	ー	G	全	RC / FR

フォースロマンキャンセル可能技一覧

フォースロマンキャンセル対応技名	タイミング
1 →+K	攻撃発生の瞬間
2 →+HS	攻撃発生前の4F間
3 針・壱式	飛び上がってから3～5F目
4 K戒	頂点に達した瞬間
5 陰	掴みモーションを取った瞬間（投げ後は不能）

フォースロマンキャンセル対応技名	タイミング
6 凪刃	攻撃判定が消えてから8～10F目
7 蒼	最終段の発生した瞬間
8 FB陰	投げ後は不能、掴みモーションを取った瞬間
9 一誠奥義「彩」	攻撃発生後、体を起こした瞬間
10 花鳥風月	動作開始から63～65F目（4段目の発生前、しゃがむ直前）

行動が可能となっている。ヒットした際、相手はダウン復帰不能となり、闇慈は空中ダッシュが可能なので追撃ができる。ただし、空振りした際には再行動ができない。

戒（かい）

前方に跳び上がり、地面を踏み付ける中段技。どちらも、ヒットした場合には相手が浮くので追撃可能だ。P版は前方に小さく、K版は前方に高く飛んでから急降下。この際、落下直後から攻撃判定が発生しており、カウンターヒットした場合は地面バウンドする。また、K版は、最上部に達した際に、フォースロマキャンが可能。起き攻めに使用すれば、めくりを絡めた攻めができるぞ。

針・弐式（しん・にしき）

空中で停止し、下方向に向けて青い気の玉を出して、攻撃する上段技。空中コンボの締めや、起き攻めに使用する。ガードされると、反撃確定なので、ロマンキャンセルとセットで使用するように。

一誠奥義「彩」（いっせいおうぎ・さい）

巨大な扇子を前方に放つ技。ダメージが高く、ダウンを奪える。また、発生が早いので、→＋Sがヒットしたのを確認したときや、コンボの締めに使えるぞ。フォースロマキャンに対応しており、スキを消したり追撃をすることも可能だ。

天神脚（てんじんきゃく）

K版の戒と同じように飛び上がり、画面が暗転する覚醒必殺技。暗転後は真下に急降下し、相手を踏み付けて高速回転し、大ダメージを与える。遠距離からけん制してくる相手に使用する。

花鳥風月（かちょうふうげつ）

ガードポイント成功時のみ出せる覚醒必殺技。前進しつつ、四度の攻撃を相手に与える高威力の技だ。無敵時間が長く、フォースロマキャンに対応している。

絶（ぜつ）

光の球体になり画面外に消えてから、竜に乗って画面を横断する一撃必殺技。実戦で狙う機会はまず無いだろう。

ヴェノム
VENOM

■身長:179cm ■体重:66kg ■血液型:A型 ■アイタイプ:青 ■誕生日:孤児なので不明 ■出身:アサシン(イギリス) ■趣味:読書、チェス ■大切なもの:ザトー、思いやり ■嫌いなもの:血、ザトーに仇をなす者 ■CV:諏訪部 順一

登場時演出①

登場時演出②

各種移動

ダッシュ

空中ダッシュ

バックステップ

空中バックステップ

ジャンプ

ホーミングジャンプ

サイクバースト

一撃必殺準備

仰向けダウン

うつ伏せダウン

気絶

よろけ

勝利時演出①

勝利時演出②

CHARACTER COLOR

セット1 P / セット1 K / セット1 S / セット1 HS / セット1 D

セット2 P / セット2 K / セット2 S / セット2 HS / セット2 D

セット3 P / セット3 K / セット3 S / セット3 HS / セット3 D

セット4 P / セット4 K / セット4 S / セット4 HS / セット4 D

	P	K	S	HS	D
立ち（近距離）	JC RC FR / Lv 1 G 立／屈／空F	JC RC FR / Lv 1 G 立／屈／空F	JC RC FR / Lv 4 G 立／屈／空F	JC RC FR / Lv 5 G 立／屈／空F	JC RC FR / Lv 3 G 立／空F
しゃがみ	JC RC FR / Lv 1 G 立／屈／空F	JC RC FR / Lv 1 G 屈／空F	JC RC FR / Lv 3 G 立／屈／空F	JC RC FR / Lv 4 G 立／屈／空F	JC RC FR / Lv 3 G 屈／空F
ジャンプ	JC RC FR / Lv 1 G 立／空	JC RC FR / Lv 3 G 立／空	JC RC FR / Lv 3 G 立／空	JC RC FR / Lv 3 G 立／空	JC RC FR / Lv 3 G 立／空
レバー前入れ（遠距離）	JC RC FR / Lv 3 G 立／屈／空F	JC RC FR / Lv 3 G 立／屈／空F	JC RC FR / Lv 3 G 立／屈／空F	JC RC FR / Lv 5 G 立／屈／空F	

デッドアングルアタック

攻撃ガード中に➡+D以外のボタン二つ同時押し

Lv 3 G 立／屈／空F JC RC FR

通常投げ

地上の相手に対して近距離で⬅or➡+HS

Lv - G 投げ JC RC FR

空中投げ

空中の相手に対して近距離で⬅or➡+HS

Lv - G 投げ JC RC FR

VENOM

地上攻撃

弾速の遅いボールを打ち出せる立ちP、立ちKは判定が強く、特に立ちKは足元のくらい判定が無いので接近戦で強力。近距離立ちSは3段目に浮かせ効果があり、ジャンプキャンセル可能。コンボのほか、固めにも活躍する。中距離ではリーチの長い遠距離立ちSからキャンセルボール生成などで攻め込んだり、瞬間移動で得意な間合いを維持しよう。立ちHSは判定が強く相手のけん制に一方的に勝ちやすい。しゃがみKは発生が早く割り込みや攻め込む際に使える。しゃがみSは遠距離立ちSと合わせてけん制に。しゃがみHSは相手の空中ダッシュ攻撃を避けつつ当てればカウンターヒットを狙える。キャンセルからSカーカスライドで大ダメージを奪えるぞ。➡＋Pは上半身無敵なので、ジャンプや空中ダッシュで攻め込まれた場合に使っていこう。➡＋Kは空中ヒットさせると長時間のバウンドを誘発する。近距離立ちSからつないでコンボを決めよう。上からキューを振り下ろす➡＋HSはジャンプ防止に最適。カウンターヒット時にはダウンを奪える。

空中攻撃

ジャンプPはリーチが長く空対空として使える。空振りしてもモーションの後半をジャンプD以外のジャンプ攻撃でキャンセル可能だ。ジャンプKは持続とリーチ、ジャンプSは発生と判定、めくり性能が優れている。ジャンプHSは下方向に判定が強くダウン効果もあるぞ。ジャンプDは上方向に攻撃する技で、ボールを上に弾ける唯一の技でもある。判定が非常に強く、空対空として強力だ。

システム共通技

足払いは低姿勢で、近距離立ちSにつなげられない場合やしゃがみKで暴れた際に使ってダウンを奪おう。リーチと発生に優れた下段攻撃として、起き攻めではスティンガーエイムやカーカスライドにつなげば大ダメージだ。通常投げと空中投げ後は発生の早い技で攻撃すると壁バウンドするので、追撃してダウンを奪おう。高い位置で空中投げを決めた場合でも、フォースロマキャンから素早くジャンプ攻撃を出せばダウンを奪える。デッドアングルは発生が早く、ほとんどの技に確定させられる。大きく距離を離すのでボール生成を狙える上、画面端では壁張り付き効果があるので追撃も可能だ。

必殺技	スティンガーエイム	←タメ→+SorHS（タメ可能。タメはPでキャンセル可）
Lv	3（タメ時5）	
G	全	RC FR

タメ版

必殺技	カーカスライド	↓タメ↑+SorHS（タメ可能。タメはPでキャンセル可）
Lv	3（タメ時5）	
G	全	RC FR

タメ版

必殺技	瞬間移動	→↓↘+K
Lv	―	
G	―	RC FR

必殺技	ボール生成	↓↙←+PorKorSorHSorD（空中可）
Lv	―	
G	―	RC FR

空中版

P　K　S　HS　D

必殺技	配置変更	ボール生成中にD
Lv	―	
G	―	RC FR

P　K　S　HS

必殺技	ダブルヘッドモービット	→↓↘+SorHS
Lv	3	RC
G	立／屈／空F	FR

スティンガーエイム

水平にボールを飛ばす技で、ボタンを押しっぱなしにすることでタメが可能。タメると2→3→6とヒット数を増やせる。タメ中にPボタンでモーションをキャンセルできるので、フェイントや固めとして使えるぞ。S版は発生と弾速が遅いが、密着でガードされても有利なので固めに使っていける。HS版は発生が早く、弾速は速くダメージが高いが、硬直が長い。フォースロマキャンしてコンボや固めに使おう。

FB版は相手や画面端に当たると最大2回まで跳ね返り、画面を往復するように飛んでいく。また、この技で弾かれたほかボールも同じ特性を持つようになる。

カーカスライド

ボールを地面に向けて打ち出して、上方向へ反射させる技。スティンガーエイムと同じくタメやフェイントが可能だ。S版は緩やかな軌道で相手の頭上へ打ち出す。硬直が短いので、コンボや固めに使っていける。HS版はほぼ垂直に打ち出し、地面と天井を往復する。

FB版もHS版と同じ軌道だが、弾速が遅く、地面と天井に反射する回数が増える。画面上に長時間残るのでボール生成のチャンスを作りやすく、HS版と違って攻撃をくらっても消えないので、攻め込まれても妨害してくれるぞ。この技で弾かれたボールも地面と天井に反射するようになるので、うまく繰り返せば長時間弾幕を張ることが可能だ。

瞬間移動

現在の位置の上空、もしくは一番最初に配置されたボールの上に移動するワープ技。移動後に2段ジャンプや空中ダッシュが可能。

ボール生成

掲げた手からボールを生成する技。ボールは各ボタンで一つずつ生成可能で、P版はヴェノムの目の前、K版はヴェノムの頭上、S版はヴェノムのひざの近く、HS版はヴェノムの頭上から離れて→＋HSでギリギリ弾ける距離、D版はヴェノムの足元にボールを配置する。空中でも使用可能だが硬直が長く、地上版と同様に被カウンター判定なので注意しよう。生成したボールはヴェノムの攻撃によって弾くことができ、弾く攻撃によってボールの速度、軌道、ダメージが決まる。弾いた攻撃と違う技で再度弾けるので、動いた相手に対応することもできるぞ。

必殺技	マッドストラグル	空中で↓↘→+SorHS	Lv	3	G	【S】立／空【HS】立／空×4、立／屈／空F×3	RC	FR

HS版

必殺技	デュービスカーブ	↓↙←+PorKorSorHSorD
Lv	5	RC
G	立／屈／空F	FR

※瞬間移動、タクティックアーチでキャンセル可能。

フォースブレイク	スティンガーエイム	←タメ→+D（タメ可能。タメはPでキャンセル可）
Lv	3（タメ時5）	RC
G	全	FR

フォースブレイク	カーカスライド	↓タメ↑+D（タメ可能。タメはPでキャンセル可）
Lv	3（タメ時5）	RC
G	全	FR

フォースブレイク	ダブルヘッドモービット	→↓↘+D
Lv	3	RC
G	立／屈／空F	FR

フォースブレイク	マッドストラグル	空中で↓↘→+D
Lv	5	RC
G	全、立／空	FR

覚醒必殺技	ダークエンジェル	↓↙←↙↓↘→+S
Lv	5	RC
G	全	FR

覚醒必殺技	レッドヘイル	空中で↓↘→↓↘→+HS			
Lv	3	G	全	RC	FR

覚醒必殺技	タクティックアーチ	→↘↓↙←→+PorKorSorHSorD			
Lv	ー	G	ー	RC	FR

配置変更

前述のボール生成やデュービスカーブ、タクティックアーチのモーション中にDボタンを押すことで、D配置以外を旧シリーズのボール配置に変更ができる（両配置は写真参照）。1個単位では大きな変化は無いが、複数配置している場合には全く違う陣形になる。うまく使い分ければ、相手は事前に生成したボールから次の配置を予測するのは困難なので、立ち回りの強化につながる。配置変更を使ったコンボも存在するので、できるだけ多くの配置を覚えよう。また、Dボタンをあらかじめ押しっぱなしにしてボールを生成すると、最初から変更後の配置になるぞ。

ダブルヘッドモービット

キューを回転させて攻撃する打撃技。S版は発生が早く高威力で、相手を画面端まで吹き飛ばす。→＋Pの先端で対空した場合に、キャンセルで使っていこう。また、ボールを真上に弾ける貴重な技でもある。HS版、FB版は相手の距離をサーチ、目の前まで移動してから攻撃する。

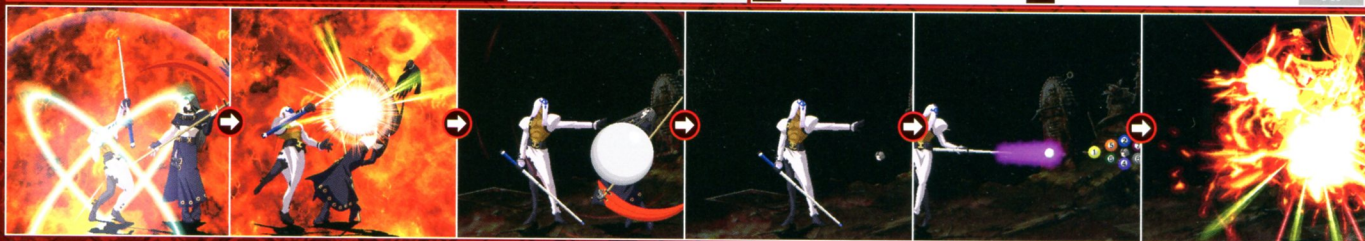
FB版はヒット時ダウンを奪える。また、移動中にボタンを再度入力するとその時点で攻撃を開始する。先端を当てたい場合に使おう。総じて硬直の長い技なので基本的にはヒットが見込める状況でのみ使いたいが、ロマキャンでフォローできる場合には奇襲も有効だ。

マッドストラグル

キューを下方向に向けながら急降下する打撃技。S版は最大4ヒットだが、低空で出せば2～3ヒットにすることもできる。ヒット後は有利なので、発生の早い通常技をつなげられる。また、中段技なので低空で出せばしゃがみガードを崩せるぞ。HS版は、着地後に蹴り上げる追加攻撃が発生。蹴り上げ部分がヒットすればダウンを奪えるので、画面端でジャンプDからキャンセルして出し、ダメージを与えつつダウンを奪おう。奇襲にも使えるが、下降中の判定は弱いので多用は避けたい。

FB版は空中で停止しつつ攻撃してバウンド効果を発生させる。発生が早く硬直が非常に短いので、空中で再度行動できる。ガード硬直が長いので、空中ダッシュ攻撃が連続ガードになるぞ。画面端でのガード崩しとして強力で、判定も強いので相手の対空技をつぶすことも可能だ。

一撃必殺技	デイムボゥガー	↓↘→↓↘→+HS	Lv	ー	G	全	RC FR

VENOM

フォースロマンキャンセル可能技一覧

フォースロマンキャンセル対応技名	タイミング
1 空中投げ	ヴェノムが下降を始める瞬間(2ヒット目)
2 Sスティンガーエイム	攻撃発生から4～6F目
3 HSorFBスティンガーエイム	攻撃発生から7～9F目(写真はHS版)
4 デュービスカーブ	攻撃発生の瞬間

デュービスカーブ

その場で一回転しながら掌底で攻撃する技で、攻撃と同時にボールを生成する。立ちHS地上ヒット、→＋Pと→＋K空中ヒットからつながる。発生は遅いがヒット時は長時間スライドダウンを誘発し、生成したボールで起き攻め可能。高い位置で当てられれば、しゃがみSやHSスティンガーエイムが間に合う。基本的にはコンボの締めに使っていくが、ジャンプ防止や固めとしても機能する。発生と同時にフォースロマキャンできるので、ボールを生成しつつ固めたり、ヒット時はボールを使ったコンボも可能だ。さらにモーション中はいつでも瞬間移動でキャンセルできるので、ガード時のフォローもしやすい。出始めは足元が無敵になっているので下段技を読んで使ってもいい。また、ヒット時限定で「電撃ボール」が生成される。弾くと3ヒットするので、当てられれば大幅に有利になるぞ。

ダークエンジェル

巨大な気弾を前方に放つ覚醒必殺技。攻撃回数が28ヒットと非常に多く、ガードさせれば大幅に有利になる。相手を画面端に運びつつガード崩しや固めが可能だ。ケズリ量がすさまじいが、連続で直前ガードされると相手のテンションゲージが大幅にたまってしまうので、状況をよく考えて使おう。立ちHSからキャンセルで出せば相手はジャンプで逃げられないので、固めの最後に使うのも強力だ。

レッドヘイル

下方向に8回ボールを打ち出す技。ジャンプHSからコンボとして使うほか、相手の対空技もつぶすといった使い方も有効。また、動作後は空中で再行動も可能だ。

タクティックアーチ

デュービスカーブヒット時と同じ「電撃ボール」を5個生成する覚醒必殺技。各ボタンの配置、配置変更にも対応していて、デュービスカーブからキャンセルも可能。また、起き攻めや→＋Kからキャンセルで出すことも可能だ。ただ、5個すべてを有効活用するのは難しいので、基本的には立ち回りを強化するのに使用したい。

デイムボゥガー

相手をボールにして打ち出す一撃必殺技。発生は遅いが、出始めに長い無敵時間がある。

テスタメント

TESTAMENT

■身長:185cm ■体重:73kg ■血液型:解析不能 ■アイタイプ:赤 ■誕生日:5月9日 ■出身:スイス ■趣味:考えること ■大切なもの:故クリフ・アンダーソン、ポテト■嫌いなもの:ソル、斎藤流古武術 ■CV:小林克彰

登場時演出①

登場時演出②

各種移動

ダッシュ

空中ダッシュ

バックステップ

空中バックステップ

ジャンプ

ホーミングジャンプ

サイクバースト

一撃必殺準備

仰向けダウン

うつ伏せダウン

気絶

よろけ

勝利時演出①

勝利時演出②

CHARACTER COLOR

セット1 P / セット1 K / セット1 S / セット1 HS / セット1 D

セット2 P / セット2 K / セット2 S / セット2 HS / セット2 D

セット3 P / セット3 K / セット3 S / セット3 HS / セット3 D

セット4 P / セット4 K / セット4 S / セット4 HS / セット4 D

地上攻撃

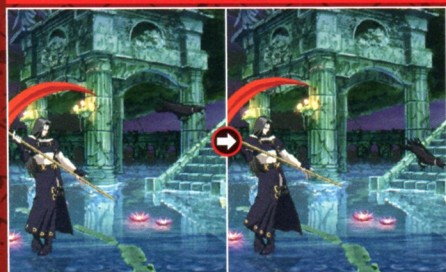
しゃがみPorKは連係の始動技として便利。しゃがみKは下段なので、立ちガードを崩せるのも重要だ。近距離立ちSは、通常技で最速の発生を持つ技の一つ。跳び込み後のつなぎやダッシュからの攻撃で重宝する。遠距離立ちSとしゃがみSは、どちらもリーチが長い。前者は連係の後半に使っても届きやすく、ガードされた時のフォローに。一方、後者はしゃがみ姿勢な上に上方向の攻撃判定があるので、対空に利用できる。しゃがみHSは一瞬消えてから、低姿勢で前進して攻撃する。消えている間は無敵時間があるので、相手の攻撃を避ける場合がある。割り込みに適した技だ。足払いはリーチが非常に長く、ダウンを奪える。スキは大きめなので、必殺技でキャンセルしたい。

レバー入れ攻撃では、➡＋Pがしゃがみガード不能の中段攻撃。前述したしゃがみKとの対をなす選択肢。上半身無敵があるものの、ほかのキャラほど対空には向いていない。崩しがメインの技だ。➡＋Kは小さくジャンプして鎌を振り降ろす攻撃。前進するので連係のつなぎに使うといい。➡＋HSと⬈＋HSはどちらも非常にリーチが長い。連係の後半のつなぎや、遠距離のけん制に使っていこう。

空中攻撃

ジャンプKorSは横に長い攻撃で、空対空に役立つ。Sはジャンプキャンセルを挟んだつなぎにも便利だ。ジャンプHSは下方向に攻撃判定が大きく、主に跳び込み用。ジャンプDは、空中通常技の最後のつなぎになる。けん制用として単発で出して、カウンターヒットを期待してもいい。その場合、相手が浮くので地上で拾い直しやすい。

システム共通技

ダストはリーチがある。見切られやすいものの、ガードされても有利なのでリスクは低い。後ろに少し身を引く動作があるので、高めの打点の攻撃を避けながら攻撃できる場合がある。デッドアングルは、➡＋Pと同じモーション。上方への攻撃判定は小さいので、地上の相手に当てるといい。通常投げは相手を放り投げる。その後に追撃が可能で、画面端なら大ダメージを与えられる。空中投げは、成立時に人形が一つストックされる（後述のマスターオブパペット参照）。

ファントムソウル

ドクロの形をした飛び道具を出す。ヒット時は相手に一定時間マーカーが表示され、カラスによる連続攻撃が始まる(カラスの攻撃パターンはP079参照)。一定時間経過するorテスタメントが攻撃をくらうor次のファントムソウルを出す、のいずれかの行動でマーカーが消える。

P版は前方にドクロを放って、地面ギリギリを横にゆっくり移動する。ダウン追い打ちにもなる。ヒット時のマーカーは10カウントで消滅する。

K版は前方にドクロを放って、頭の高さくらいを横に移動。ヒット時のマーカーは17カウントで消滅と、長時間カラスが攻撃してくれる。

FB版は相手を追尾してドクロが移動する。さらに、ガードしている相手に当ててもマーカーが付く。マーカの表示も17カウントと長いので、こう着状態で出すと非常に有効な技だ。

バッドランズ

鎌を振り回しながら小さく飛んで突進する2段技。主に連続技用。ヒット時は相手を浮かすので、当て方次第でさらに追撃が可能だ。スキは大きいため、ガードされると反撃を受ける。なお、空中版と地上版では浮かす軌道が若干違う。

ゼイネスト

空中に網を張る設置系必殺技。相手が触れると罠が発動し、ヒットすると一定時間空中に拘束する。この罠はテスタメントが攻撃を受けても消えることはないが、一定時間経過で自動的に消滅する。また、相手は罠設置場所に攻撃を当てたり、ガードしながら触れて発動させることで消すことができる。なお、罠は1画面に最大で二つまで。三つ目以降を設置すると最初の一つ目から順に罠が消える。

HITOMI

地面に設置する木の形をした罠。設置場所のY軸を相手が通過すると、攻撃判定のある木が出現する。相手の行動を罠でけん制できるだけでなく、くらい中の相手にも反応するので連続技に組み込める。ダウン引き剥がし性能もあるので、壁バウンドを利用すれば、一連の連続技に組み込むことも可能だ。相手がこの罠を消す場合には、上空や地上ダッシュで通過する必要がある。なお、テスタメントが攻撃をくらった場合にも消える。

エグゼビースト

地を這う口の形をした魔物を召喚する飛び道具。出始めは一定時間待機し、ボタン放しによる追加入力で前進する。追加入力が無い場合は、最大まで待機し自動で前進する。なお、待機中にテスタメントが攻撃をくらうと飛び道具は消滅する。

HS版はテスタメントの正面に出現し前進。フォースロマキャンが2フレームと非常に早い。

S版は相手背後の画面端からテスタメントに向かって前進する。ガードやヒットさせると相手が手前にノックバックor吹き飛ぶので、攻めの継続や空中コンボを決めやすい。

ウォレント

手を広げた動作中に攻撃を受けると、相手の背後にワープして攻撃する当て身技。飛び道具を当て身することも可能。出現後の攻撃が当たると、毒効果が付加する。ただし、攻撃発生が遅いので、当て身が成功しても必ずしもその後の攻撃が当たるとは限らない。ガードされると硬直が長いので、フォースロマキャンでスキを消すといい。

ルフトウォレント

ウォレントと似た動作だが、こちらは移動技。P版は相手の正面に、K版は相手の背後に移動する。出現後から動き出すまでに若干の時間があるので、単発で使うのは危険。飛び道具や罠と併用しよう。

グレイヴディガー

小さくジャンプしながら鎌を回転させて攻撃する空中突進技。ヒット時は横に大きく吹き飛ばし、画面端なら壁バウンドを誘発する。画面端での連続技のパーツになる技だ。なお、出始めではないものの途中に無敵時間がある。技がかち合った場合、この無敵で偶然打ち勝つことがある。

ナイトメアサーキュラー

正面に魔法陣を描き、巨大な血でできたドクロを解き放つ飛び道具。出始めから無敵時間があるので割り込みに使えるが、発生自体は遅め。ヒット時に毒効果があるので、連続技に使うのが無難だ。なお、S版は時間差で自動的にドクロを解き放つ飛び道具。設置後にテスタメントが動けるので、同時攻撃や裏周りするといい。ちなみに、毒効果中は相手の体力が徐々に減少。一定時間経過するか、テスタメントが攻撃をくらうと消える。

フォースロマンキャンセル可能技一覧

	フォースロマンキャンセル対応技名	タイミング
1	ダスト	上体をそらし切った瞬間
2	→+HS	鎌を地面に降ろし切ったところ
3	しゃがみHS	攻撃発生直前（動作開始から14～15F目）
4	HITOMI	設置が成立した瞬間
5	Sエグゼビースト	動作開始から11～13F目
6	HSエグゼビースト	動作開始から2～9F目
7	ウォレント	出現後27～29F目
8	マスターオブパペット	1～2段目の間、テスタメントが手招きする直前

マスターオブパペット

鎌を大きなカギに変形させて攻撃する、2段の打撃技。途中から無敵はあるものの、出始めには無いので割り込みには不向き。リーチが非常に長い上、2段目にはダウン効果があるので、主に空中コンボの締めで使うことになる。この技の真価は、ヒットさせると3個ストックする藁人形にある。これがある状態でゼイネスト、あるいはHITOMIを使用すると藁人形を一つ消費して、強化版の必殺技を出せる。特に、HITOMIの強化版は強力なので、とりあえず設置するだけでも強い。

なお、軽量級相手だと空中コンボで1段目のみヒットする場合が多い。初段のみなら藁人形のストックは2個、2段目のみなら1個ストックする。

■ゼイネストの強化版：ドクロの模様がある大きな網を設置する。拘束時間が長いので、通常版では間に合わないような追撃が決められる。

■HITOMIの強化版：出現する木が巨大になるため、攻撃判定が大きい。さらにヒット時には毒効果が付加されて、ダウン復帰不能で浮かせる。さらに、テスタメントが攻撃をくらっても消えない。相手のコンボ中でも、途中で強化版HITOMIが発動して中断する場面はよくある。空中コンボでも邪魔する場合があるので、非常に頼りになる技だ。

セヴンスサイン

二つの鎌で交差させて相手を切り裂く一撃必殺技。ヒットすると相手をベッドに横たえ、それをサキュバスが葬り去る。発生が遅く、ガードされると反撃確定。無敵時間も無いのでなかなか狙う機会が無い。対戦で一度は決めたいロマンのある技だ。

カラスの攻撃補足

ファントムソウルがヒットしてマーキングが付くと、自動でカラスの攻撃が始まる。攻撃パターンは決まっており、下表にある4種類。最初の攻撃を確認すれば、どのパターンか分かる。

	攻撃パターン
Aパターン	突進（上）→羽→突進（中）→サキュバス→羽→サキュバス→突進（上）→突進（中）
Bパターン	突進（中）→突進（中）→サキュバス→羽→突進（上）→突進（中）→サキュバス→サキュバス
Cパターン	羽→サキュバス→突進（中）→突進（上）→突進（上）→突進（中）→サキュバス→羽
Dパターン	サキュバス→サキュバス→突進（上）→羽→羽→突進（中）→突進（上）→突進（上）

ディズィー

DIZZY

■身長:167cm　■体重:56kg　■血液型:解析不能　■アイタイプ:赤茶　■誕生日:12月25日（仮）　■出身:不明　■趣味:羽の毛繕い（?）　■大切なもの:育ての親、森の動物　■嫌いなもの:密猟者　■CV:藤田 佳寿恵

登場時演出①

各種移動

ダッシュ

空中ダッシュ

バックステップ

空中バックステップ

ジャンプ

ホーミングジャンプ

サイクバースト

一撃必殺準備

No Data

仰向けダウン

No Data

うつ伏せダウン

気絶

よろけ

勝利時演出①

勝利時演出②

勝利時演出③

CHARACTER COLOR

セット1 P　セット1 K　セット1 S　セット1 HS　セット1 D

セット2 P　セット2 K　セット2 S　セット2 HS　セット2 D

セット3 P　セット3 K　セット3 S　セット3 HS　セット3 D

セット4 P　セット4 K　セット4 S　セット4 HS　セット4 D

DIZZY

ガトリングコンビネーション

※1:同じ技でガトリング可能　※2:ガトリングへの派生は2段目以降のみ可能　※3:立ちP、➡+Pからのみガトリング可能　※4:ジャンプキャンセルは2段目のみ可能　※5:ジャンプS→ジャンプ⬇+S、ジャンプ⬇+S→ジャンプSはガトリング不能。ジャンプSのみジャンプキャンセル可能。

地上攻撃

立ちKはけん制技として優秀。ガトリングで立ちHSを入れ込んでおけば、ヒット時に連続技を狙える。遠距離立ちSは先端と上方向が強いが、しゃがんでいる相手には当たらないので注意。空中ダッシュで跳び込んでくる相手に対し、置いておく対空攻撃として有効。しゃがみ攻撃ではしゃがみKが主力。立ちKと同じく、しゃがみKにも立ちHSを入れ込んでおくと連続技につなげやすい。しゃがみSは姿勢が低く、真上方向への攻撃判定が強い。真下からの対空攻撃としてはかなり信用できる。しゃがみHSは地上ヒットするとダウンを奪える。カウンターヒット時にバウンド効果があるため、必殺技につなげば高火力の連続技を狙える。➡+Pはヒットすると相手を吹き飛ばす。画面端では壁バウンドするのでコンボパーツとしての価値がある。

空中攻撃

ジャンプPは発生が早くてリーチが長め。空振りモーションも短いため、ジャンプの上昇中に出してから、空中でほかの行動に移ることもできる。ジャンプSは真横に長く、ジャンプキャンセルが可能。攻撃力が高いので空中コンボの要。ジャンプHSは攻撃レベルが高い。全体モーションが長いのでガトリングから出して固めパーツとして使ったり、空中コンボの締め技として利用する。ジャンプ⬇+Sは下方向に攻撃判定が大きい。めくり気味に跳び込む際や、空中ダッシュから出してコンボ始動を狙うなど、崩し行動の際に重宝する。

システム共通技

投げは地上、空中ともに追撃が可能。固めてからの崩しや、飛び道具を嫌がって飛んだ相手を落とすときなど、狙う機会は多い。特に地上投げは長距離を運んでからダウンを奪うこともできるので、決まれば画面中央からでも勝ちパターンへと持っていける。足払いはリーチも長く必殺技キャンセルとジャンプキャンセルが可能だが、全体モーションが長め。基本的には【しゃがみK→足払い】で使用する。ただしモーションの終わり際は低姿勢となるので、狙いどころを絞って単発で出すのもアリだ。ダストは、攻撃発生は遅いがリーチが長い。よほど読まれていなければ、ガードされてもとっさに痛い反撃は受けにくい。

DIZZY

はじめはただの明かりだったんです

ネクロが回転する鎌を前方に射出する飛び道具で、K版とS版の2種類がある。どちらも3ヒット技で、射出直後にフォースロマキャンが可能。K版は射出後に急上昇し、弧を描いて降下する。S版は射出後やや下に向かってから、前方上方向へ移動する。画面に存在している間に行動可能となるので、有利な状況を作り出すのに便利な技だ。加えて、どちらも射出後はディズィー本体が攻撃を受けても消失しない。画面に存在している最中に二つ目は出せず、加えて魚を捕る時に使ってたんですも使用できないことを覚えておこう。

魚を捕る時に使ってたんです

ウンディーネが離れた地面に氷柱を発生させる攻撃。HS版とD版があり、どちらも攻撃の発生が早く、攻撃判定発生後にフォースロマキャンが可能。ヒットすると相手を上方向に吹き飛ばし、カウンターヒット時には2倍程度の高さまで吹き飛ばす。HS版は立ちHSや遠距離立ちSからなど、コンボの締めに用いることでダウンを奪える。また、フォースロマキャンから空中連続技にも移行できる。D版はかなり離れた位置に発生するので、遠距離戦でけん制として出したり、相手の行動に対しての差し込みに利用。ただし全体モーションが長く、ガードされると一部の技で反撃を受けてしまうことには注意しよう。

木の実をとる時に使ってたんです

ウンディーネが電気を帯びた球体を前方に作り出し、その後槍に変化して射出する飛び道具。S版とFB版があり、どちらも射出された槍は相手をサーチして飛んでいく。S版は生成後に球体が上昇し、上空で槍に変化する。上昇中の球体にも攻撃判定があり、Sボタンを押しっぱなしにすることで上昇後も球体のまま待機させることが可能。待機中は攻撃判定は無くなるが、Sボタンを離した瞬間に相手方向に向かって槍が射出される。FB版は目の前から三つの槍が射出される。ガードさせればかなり有利で、固めやコンボの中継で活躍する。

よく話し相手になってくれます

5種類のボタン入力に応じた、各別の自律行動を取るオプション飛び道具を出す。立ち回りや固め、起き攻めで重宝するディズィーの主力武器だ。P、K、

必殺技	独りにしてください	空中で↓↙←+PorKorS		
Lv	【泡】ー【泡破裂】4	G	【泡】ー【泡破裂】全	RC FR

フォースブレイク	独りにしてください	空中で↓↙←+D		
Lv	【泡】ー【泡破裂】4	G	【泡】ー【泡破裂】全	RC FR

フォースブレイク	木の実をとる時に使ってたんです	←↓↙+D		
Lv	3	G	全	RC FR

覚醒必殺技	インペリアルレイ	→↘↓↙←→+S		
Lv	3	G	全	RC FR

覚醒必殺技	ネクロ怒った場合	→↘↓↙←→+P	Lv	1、3×6	G	ガード不能	RC FR

D版では相手をサーチして噛み付き攻撃が襲い掛かる。P版は間合いが離れている場合は大きく移動して、間を空けて2回攻撃する。K版は移動距離は短いものの、3回連続攻撃を繰り出す。D版の攻撃回数は1回で攻撃レベルが高い。ヒット時は相手をよろけさせる。S、HS版ではレーザーを発射し、空中の相手にヒットすると壁張り付き効果がある。S版はオプションが前方に移動した後に、上昇してからレーザーを発射。HS版は前方からやや下に移動した後にレーザーを発射する。1回目の入力をしてから素早くもう一度ボタンを押すことで、2回分の行動をしてくれる。また、一度生成が完了してしまえばディズィー本体が攻撃をくらっても消失しない。オプションにはすべてやられ判定があり、相手に攻撃された場合には壊されてしまうが、攻撃判定を吸収してくれる効果もある。オプションを壊しにくる相手には、ディズィー本体で攻撃を当てにいくとカウンターを狙いやすい。立ち回りではP→Pを使いリスクを減少させ、起き攻めではK→Dなどで固めを重視する、といった使い分けをしよう。一度生成してからは、壊されたり攻撃が終わった後に一定時間が経過するまで、画面に「BITNG」という表記が現れる。表記が存在している最中は再生成不能だ。

独りにしてください

空中でウンディーネが大きい泡を生成する飛び道具。ボタンに応じて泡の移動する軌道が変わり、P版は真横、K版はやや下降気味、S版は斜め下方向に移動して、地面に触れると上昇する。FB版は赤みがかかっており、相手を高速で追尾する。ディズィーの何らかの攻撃が泡に接触するか、一定時間が経過すると自動で破裂して、その場に攻撃判定が発生。相手のガード硬直時間が長いので有利状況を作りやすく、ヒット時はダウン復帰不能時間が長くいため追撃が入れやすい。FB版は通常版よりも破裂させたときの攻撃判定が大きいのが特徴だ。また、画面に存在している最中にディズィーが攻撃を受けると、攻撃判定を出さずに消滅する。

インペリアルレイ

ディズィーの目の前から火柱を立て続けに発生させていく覚醒必殺技。放った位置から画面端まで継続し、ヒットするとほぼダウンが確定する。画

DIZZY

フォースロマンキャンセル可能技一覧

フォースロマンキャンセル対応技名	タイミング
1 しゃがみHS	攻撃発生の瞬間
2 ➡+HS（1段目）	1段目の攻撃発生の瞬間
3 ➡+HS（2段目）	2段目の攻撃発生の瞬間
4 HS魚を捕る時に使ってたんです	攻撃発生の瞬間から18 ～ 19F目
6 はじめはただの明かりだったんです	攻撃発生の瞬間
7 インペリアルレイ	両手を広げた瞬間
8 ガンマレイ	ネクロが両手で攻撃し始めた瞬間
9 FB木の実をとる時に使ってたんです	ウンディーネの腕が前に伸びた瞬間（動作開始から15 ～ 16F）
5 D魚を捕る時に使ってたんです	攻撃発生の瞬間から18 ～ 19F目

面中央でガードさせたときは大幅に有利なので、仕切り直したいときに出すのも有効だ。攻撃発生前の暗転中にはフォースロマキャンが可能なので、暗転中に動けない相手を投げたりすることもできる。また、S木の実をとる時に使ってたんですを出した後にインペリアルレイを放つと、相手が暗転前にガードを入力していない場合は木の実をとる時に使ってたんですの槍部分がガード不能になる。その後の状況も悪くないので、テンションゲージが余っている場合には積極的に狙ってもいい。

ネクロ怒った場合

地面に魔方陣が発生し、相手を引きずり込んだ後に棺に閉じ込めてネクロが射止める覚醒必殺技。長い無敵時間があるので割り込みとして利用したり、リバーサル無敵攻撃としても使える。ただし攻撃判定が発生するのは遅めで、スキの小さい技に対して出してしまった場合は、暗転後に飛んで回避されたり反撃を受けてしまうので注意。投げ扱いなので、遠距離立ちSの4段目やD版よく話し相手になってくれますをヒットさせたときのよろけからコンボになることも覚えておこう。

ガンマレイ

ネクロが前方に細いビームを2回放った後、多段の巨大ビームを放つ大技。使用するにはテンションゲージ100%を必要とする。基底ダメージ補正が200%で、2段目のビーム発射された瞬間にフォースロマキャンが可能。2段目はダウン復帰不能時間が長いため、追撃ができる。ヒットすれば大ダメージが期待できるが、発生が遅いため実戦で狙える機会は多くない。単発で使うとすれば大バクチ技だ。ただし、相手キャラによってはレバー➡＋HSの2段目から連続技になる。基底ダメージ補正の恩恵を受けられないのでダメージは落ちるが、トドメを刺す場面では活用できる。

力が…抑えきれない…

ディズィーの姿が真っ黒に変わり、かがんだ状態から一気に両翼を広げて力を爆発させる一撃必殺技。使用にはテンションゲージが100%必要で、使用後はテンションゲージが消失する。性能からコマンドまですべてが異例の個性的な技だ。攻撃発生までかなり時間がかかるので、ヒットさせる機会は少ない。

スレイヤー

SLAYER

■身長:185cm ■体重:70kg ■血液型:判別不能 ■アイタイプ:茶 ■誕生日:10月31日 ■出身:トランシルバニア ■趣味:HAIKU、勝負事、人間観察 ■大切なもの:シャロン ■嫌いなもの:ロマンを持たない人間 ■CV:家弓 家正

登場時演出①

登場時演出②

各種移動

ダッシュ

空中ダッシュ

バックステップ

空中バックステップ

ジャンプ

ホーミングジャンプ

サイクバースト

一撃必殺準備

仰向けダウン

うつ伏せダウン

気絶

よろけ

勝利時演出①

勝利時演出②

CHARACTER COLOR

セット1 P / セット1 K / セット1 S / セット1 HS / セット1 D

セット2 P / セット2 K / セット2 S / セット2 HS / セット2 D

セット3 P / セット3 K / セット3 S / セット3 HS / セット3 D

セット4 P / セット4 K / セット4 S / セット4 HS / セット4 D

SLAYER

SLAYER

地上攻撃

立ちPは打点が高く、相手の空中ダッシュを迎撃するのにも使える攻撃判定の強い技だ。立ちKは発生が早く、やられ判定は小さいので中距離のけん制に役立つ。中～遠距離戦は強い判定を持ち、攻撃力の高い立ちHSや、しゃがみHS、➡＋HSと併せて使いたい。立ちHSは、空中の相手にヒットさせるとスライドダウン状態にする。ガトリングでしゃがみHSにつなげれば、相手を浮かせつつスレイヤーの方に引き寄せて追撃可能だ。また、しゃがみHSは地上でヒットした際は、よろけ状態を誘発する。しゃがみPは通常技の中で最も発生が早い。切り返しやコンボのつなぎと多くの場面で活躍するぞ。しゃがみKはリーチの長い下段攻撃。しゃがみSやしゃがみHS、足払いにつなげられるので攻めやコンボに重宝するぞ。しゃがみSは、上方向への判定が非常に強いので対空として活躍するが、持続時間が短いので、相手を引き付けてから使用すること。➡＋Pはヒット時に相手を壁バウンドさせる。上半身無敵だが、攻撃発生が遅いので相手の行動を読んで使おう。➡＋HSは、前方にカカトを落としながら進む技だ。斜め上から前方にかけての判定が強い。必殺技、ジャンプの両方でキャンセル可能と優秀。また、攻撃発生前にフォースロマキャンが可能だ。➡＋Kは、足元のやられ判定が小さくなり、投げ無敵のある発生の早い中段攻撃。遠距離立ちSからガトリングで出すことも可能だ。

空中攻撃

ジャンプPは、横に判定の強い攻撃。連打キャンセルが効くので空対空に役立つ。ジャンプKも横に判定が強い。ジャンプ⬇＋Kと併せて使う、空中連続技のつなぎとして重要なパーツだ。ジャンプSは多段の攻撃で、ヒットした際に相手をスレイヤー側に引き寄せる。ジャンプHS、ジャンプDは、下方向に攻撃判定が強い。ジャンプHSはカウンターヒット時に地面バウンドとなり追撃を狙える。ジャンプDは、相手を地面にたたき付ける攻撃だが、高い位置でヒットさせるとダウン復帰が可能なので、低い位置で当てるように。

システム共通技

ダストは発生の早い中段攻撃。足払いは前方に移動する下段攻撃のスライディング。当たればダウンを奪えるが、先端で当てるように出さないとガード時に手痛い反撃を受ける。地上投げ、空中投げはともにダウンを奪える。デッドアングルは、➡＋Pと同じモーションで発生が遅い。スキが大きいので、相手の硬直の大きい技に合わせて使おう。

フェイント

➡＋Kの攻撃を発生させずに着地する。硬直が短いので、ガードを意識している相手に通常投げを狙える。立ちKや、しゃがみSなどから繰り出す以外にも、不意に使えば相手のガードを揺さぶる強力な手段だ。

ダストフェイント

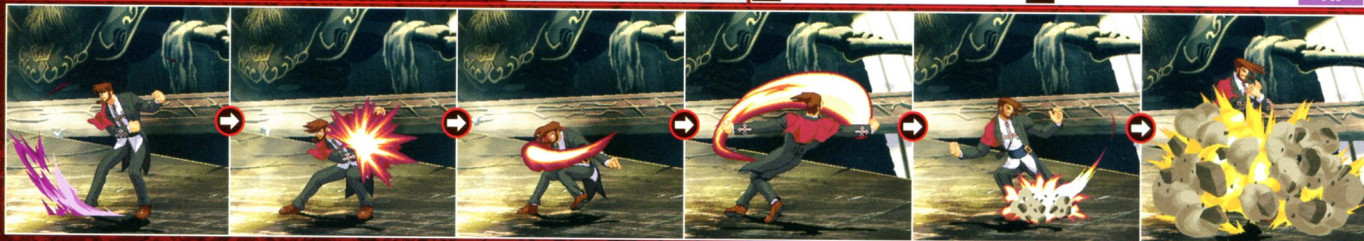
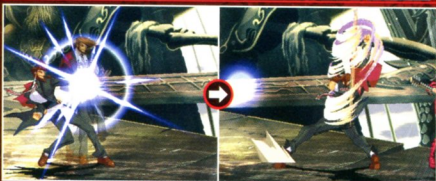
ダストの攻撃判定が出る前に動作を止める、名前の通りのフェイント動作。硬直が短いので、中段攻撃を意識している相手に対してしゃがみKと併せて使い、ガードを崩そう。

マッパハンチ／マッパフェイント

前方に突進しながらパンチを繰り出す技。P版とK版で移動距離が違い、K版の方が長い。ただし、硬直がP版より長いので、深く当ててしまうと反撃を受けてしまうぞ。主に中〜遠距離のけん制や、コンボに使用する。スライドダウン状態の相手にうまく当てれば、しゃがみPからさらにコンボへ移行できる。コマンド入力後に、ボタンを押し続けることにより、マッパフェイントに派生。攻撃発生前のモーションで停止するので、相手との距離を詰めるときや、近距離立ちSから使用して投げやしゃがみKを織り交ぜて使えば効果的だ。

ダンディーステップ

P、K版は一度後ろに下がり、滑るように前方へ移動する。移動している最中に各種派生技を出せるぞ。後ろに下がっている間は無敵時間があるので、相手のけん制を避けつつ攻撃が可能。最も後ろに下がったときにフォースロマキャンが可能だ。また、K版は後ろに下がる距離と前進する距離が長い。S、HS版は、前方に滑りながら相手の背後を取る動作をする。振り向いた後に各種派生技を出すことができる。移動中は上段無敵となっている。距離が遠いと相手の手前に出てしまうので、気を付けて使用しよう。HS版の方がS版よりも長い距離を移動するが、その分、技の派生が出るまで若干遅い。

FB版はP版、K版にある後ろに下がるモーションが無いダンディーステップ。移動距離はK版と同じく長い。発生時は打撃無敵。前方に移動している間に徐々に上半身無敵に変化する。発生してすぐに各種派生技を出せるので、リバーサル時はクロスワイズヒールに派生させて切り返しに、中距離では立ちKや立ちHSから、アンダープレッシャーや単発イッツレイトを使用して、不意打ちに使用するのが効果的だ。

パイルバンカー

各種ダンディーステップからの派生技の一つ。こん身のパンチを相手にたたき込む。スキが大きくガードされると反撃を受けるが、威力が高く、当てた際の見返りは大きい。通常ヒットの際はスライドダウン、カウンターヒット時は壁張り付きとなり、距離によっては追撃が可能だ。

FB版はガードされても有利なパイルバンカーを繰り出す。通常ヒットでも、短い間だが相手を壁張り付けにするので、遠距離ヒット時はK版のマッパハンチ、近距離なら立ちKなど使い空中コンボへと発展させよう。

アンダープレッシャー

ダンディーステップからの派生技の一つ。振りの小さいアッパー攻撃。ガードされても反撃を受けにくい。追加派生のイッツレイトと、しゃがみKでの中下段の二択を相手に仕掛けられるぞ。また、カウンターヒットの際は、相手をよろけ状態にできる。

イッツレイト

拳を地面に向け降り下ろす中段攻撃。アンダープレッシャーからの派生で出してない場合は、技の硬直が短いので、ガードさせて有利。ヒットした際はしゃがみKがつながるので、コンボにつなげれば大ダメージだ。さらにカウンターヒットの際は、スライドダウンとなり、状況によりさまざまな追撃が可能だ。

クロスワイズヒール

ダンディーステップからの派生技の一つ。2段の蹴りを放ち飛び上がる技だ。上方向に判定が強いので、対空技として機能する。また、やられ判定がとても小さくなるので、相手の攻撃を避けつつ攻撃するといった芸当もできる。ただし、スキが大きいのでガードされると反撃は免れない。

フットルースジャーニー

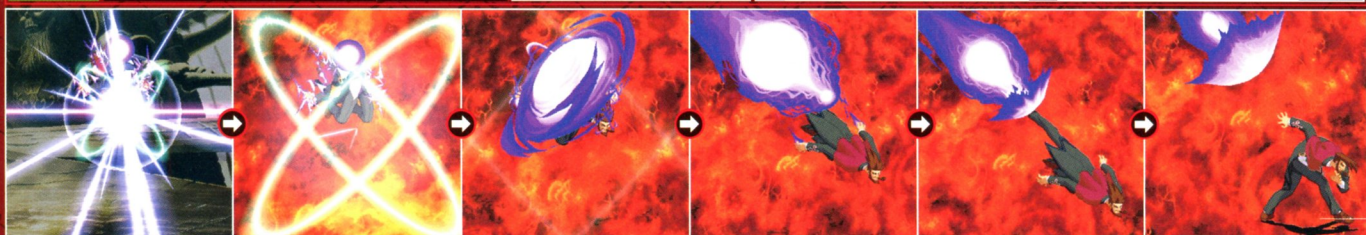
マントをひるがえして攻撃する空中必殺技。ジャンプKからキャンセルして出せば3ヒットすべてを当てやすいので、コンボの締めとして使用する。

アンダートゥ

炎をまとった裏拳を放つ技。攻撃の発生は遅いが一度だけ相手の攻撃を耐えることが可能。ヒット時はバウンドを誘発するので追撃が可能。カウンターヒット時は、相手のダウン復帰不能時間が長いので安定して追撃ができる。また、攻撃発生前にフォースロマキャンが可能。通常投げと絡めて、相手のガードを崩そう。

血を吸う宇宙

相手に噛みつき体力を奪うコマンド投げ。ヒット

覚醒必殺技	直下型ダンディー	空中で↓↙←↓↙←+S	Lv	5［5］	G	立／屈／空F［全］	RC / FR

※［ ］内は噴射部分のデータ　噴射部分はロマキャン不可能

一撃必殺技	オールデッド	↓↘→↓↘→+HS	Lv	ー	G	全	RC / FR

フォースロマンキャンセル可能技一覧

フォースロマンキャンセル対応技名	タイミング
1 →+P	攻撃発生の瞬間
2 →+HS	攻撃発生の直前
3 PorK　D（ダンディー）ステップ	後退し切ったところ

フォースロマンキャンセル対応技名	タイミング
4 血を吸う宇宙	攻撃発生の2F後
5 アンダートゥ	攻撃発生の直前
6 デッド オン タイム	攻撃持続時間の最後の2Fと攻撃後の1F間

時の硬直が長く追撃はできないが、フォースロマキャンを使用すれば、再度、血を吸う宇宙や、しゃがみKなどを当てることが可能だ。空振りの際は、被カウンター扱いになるので注意。バックステップ→ジャンプ→血を吸う宇宙と素早く入力すると、無敵を付加した上で出せるので強力な切り返し技として機能するぞ。

ビッグバンアッパー

前方に素早い動きで突進しアッパーを繰り出す技。威力が高く、相手を画面外の上空に打ち上げて追撃できる。発生が非常に早く、判定がとても強い。また、上半身無敵が付いており、中距離での不意の一撃から勝負を決める一撃になり得る可能性を秘めている。距離を問わずコンボパーツとして使用することが多く。ヒットした後は、→＋HSを当てられれば、大幅な火力UPが期待できるぞ。

デッドオンタイム

一度ためてから、相手に向かい拳を突き出し跳び込んでいく覚醒必殺技。発生が早いので、中〜遠距離で相手のスキを狙って出そう。カウンターヒットすれば壁張り付きの時間が長く、フォースロマキャンを使用しなくとも高威力のコンボに移行できるので、相手体力を0にするのも夢ではない。

永遠の翼

力をため、背中から翼を生やして上空に跳び上がる覚醒必殺技。主に起き上がりに使用する。長い無敵時間とダウン復帰不能がウリ。距離により、Kマッパハンチや、立ちHS、低空ダッシュHSなどがつながる。ただし外した際の硬直は長く、着地までの間が被カウンターヒット扱いなので、安易に出すのは避けるように。

直下型ダンディー

空中から斜め下に向かって突進する覚醒必殺技。判定は強く無敵時間が長いので、空対空や対空を狙ってくる相手に当てやすい。地上ヒット時は、短時間だが相手をよろけ状態にする。空中ヒット時には長いダウン復帰不能状態にするので、コンボとしても使用できる。また、後ろの青い炎にも攻撃判定があり、威力が高い。うまくその部分を当てられれば、壮絶なダメージを相手に与えるぞ。

オールデッド

大きく力をためる動作をした後に、相手に向かい肩からぶつかっていく一撃必殺技。ヒット後は、ランダムで俳句を読み上げ、相手を宇宙の彼方に吹き飛ばすぞ。

イノ

I-NO

■身長:165cm ■体重:46kg ■血液型:AB型 ■アイタイプ:角度によって七色に変化 ■誕生日:11月25日 ■出身:不明 ■趣味:楽しいことなら何でも、隠語しりとり、焦らすこと ■大切なもの:1番目は秘密、マレーネ（ギターの愛称）、若さ ■嫌いなもの:自分を楽しませられない人間、牛乳 ■CV:井上 喜久子

登場時演出①

登場時演出②

登場時演出③

各種移動

ダッシュ

空中ダッシュ

バックステップ

空中バックステップ

ジャンプ

ホーミングジャンプ

サイクバースト

一撃必殺準備

仰向けダウン

うつ伏せダウン

気絶

よろけ

勝利時演出①

勝利時演出②

CHARACTER COLOR

セット1 P / セット1 K / セット1 S / セット1 HS / セット1 D

セット2 P / セット2 K / セット2 S / セット2 HS / セット2 D

セット3 P / セット3 K / セット3 S / セット3 HS / セット3 D

セット4 P / セット4 K / セット4 S / セット4 HS / セット4 D

※1：同じ技で連打キャンセル＆ガトリング可能　※2：立ちP、➡＋Pからのみガトリング可能。➡＋HS→立ちKが連打キャンセル（遅めつなぎ）が可能　※3：しゃがみSからは直接ガトリング不能　※4：しゃがみKからは直接ガトリング不能

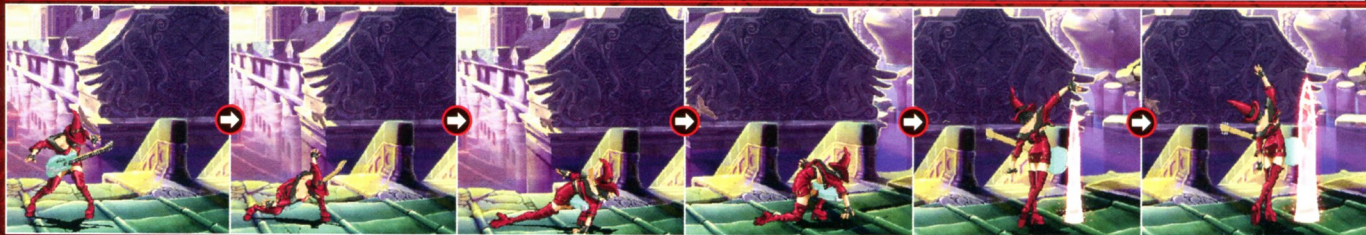
地上攻撃

立ちPはイノの通常技の中で最も発生が早く、暴れや対空技として役立つ。立ちKは連続技の中継や対空として使おう。遠距離立ちSは飛び道具判定の浮かせ技。相手の飛び道具と相殺する上、持続が長いのでけん制技として使える。足元無敵の立ちHSもけん制に使いたい。打点の低いけん制技をつぶす目的で使おう。接近戦では、発生が早く下段のしゃがみKからガトリングで近距離立ちSや➡＋Pにつないで連続技へ。ガード時でも大幅有利になるしゃがみHSにつないで攻勢を維持したい。しゃがみSはリーチの長い下段技。けん制のほか下段の選択肢として使える。➡＋Pは地上けん制と対空両方に使える。ヒット時は近距離立ちSにつないで空中連続技に移行しよう。➡＋HSは2段技で、2段目は先読み気味の対空として使うこともできる。カウンターヒット時は、ダッシュジャンプSから連続技を狙おう。

空中攻撃

ジャンプPは横方向に長く、空対空で使える。ジャンプKとジャンプSは、跳び込みやダッシュから使う。ダッシュから出せば、どちらも発生の早い中段技として利用可能だ。前者は発生が早いもののリーチが短く、後者はその逆なので、距離によって使い分けよう。ジャンプHSは攻撃範囲が広く、後方ジャンプから出せば強力なけん制技に。ジャンプDはジャンプの軌道を変化させつつ蹴り上げる。低い位置でも出せるので、ダッシュジャンプKやジャンプSからつないで中段→中段の選択肢として使おう。

システム共通技

イノのダッシュは、前進しつつ上昇する特殊なもの。ダッシュ中は空中判定で、ジャンプ攻撃や空中必殺技を出せるほか、2段ジャンプや空中ダッシュも2回まで出せる。ダッシュ直後にジャンプKやジャンプSを出せば、強力な中段攻撃となるぞ。ダストは発生は遅いが持続が長い中段技。足払いは➡＋Pが届かないときや立ちK、しゃがみSからの連続技に使う。ヒット後、一部キャラにはケミカル愛情（横）で追撃できることも覚えておこう。通常投げ後はフォースロマキャンできる。追撃可能だが基底ダメージ補正が掛かるので、相手を倒し切れるときのみ使おう。空中投げは壁バウンドを誘発するため、画面端付近ではさらに追撃ができるぞ。

大木をさする手

低姿勢で突進後、手を振り上げて攻撃する下段技。移動中は対投げ無敵で、姿勢が低いためさまざまな攻撃を避けられる。S版は➡＋PやしゃがみHSがしゃがみ状態の相手にヒット時に連続技となり、よろけを誘発する。HS版はヒット時に相手を浮かせることができるが、発生が遅く連続技に組み込みにくい。S版はガード時五分、HS版はジャンプキャンセルが可能となるのでどちらも反撃は受けにくい。HS版のみ移動開始直後と移動終了時にフォースロマキャン可能なので、レベル5の攻撃からダッシュ攻撃や投げの選択肢を迫ることができる。

抗鬱音階

帽子から音符型の弾を飛ばす飛び道具。弾は時間経過と共にヒット数が1〜5に増加するほか、レバーの上下で操作可能。レバーを入れた時点で弾は曲がるので、細かく入力すると大きく曲げられる。P版は出始めの弾速が遅くその後速くなり、HS版は逆で速い→遅いと変化。また、どちらも発生直後にフォースロマキャン可能だ。

空中抗鬱音階

抗鬱音階の空中版で、地上版同様P版とHS版があり、ボタンによる性能の違いも同じ。地上版より発生が早く、ジャンプした瞬間に使えば相手の起き上がりに重なる場面が多い。フォースロマキャン可能で、猶予が6フレームと長いことが特徴。

狂言実行

P版は空中から鋭い角度で蹴りを放つ中段突進技。相手にヒットorガードすると跳ね返り、跳ね返り中は空中ダッシュや空中必殺技を使える。空中でヒットすれば相手は長い時間ダウン復帰できないので、追撃が可能。なお、空振り時は着地後の硬直が大きいので、最低でもガードさせよう。K版はP版より緩い確度で突進する中段技。地上ヒット時はダウン、空中ヒット時はたたき付け効果があるため、連続技の締めに最適。また、カウンターヒットすればスライドダウンを誘発できるので、カウンターヒットを望める状況で使うのも有効だ。ただし、着地後の硬直は大きいので、立ち回りでは足元を狙うように使いたい。S版はK版よりさらに緩い角度で突進する。地上の相手にヒットするとわずかだが浮かせられるので、低い位置でヒットすれば追撃できる。中段技

必殺技	ケミカル愛情（縦）	➡⬊⬇⬋⬅➡+S（空中可）	Lv	3	G	全	RC / FR

空中版

フォースブレイク	狂言実行→狂言実行停止	空中で⬇⬊➡+D（タメ可）→PorKorSorHS
Lv	4→―	G 全→― RC FR

停止

フォースブレイク	抗鬱音階	⬇⬋⬅+D（空中可）
Lv	1、2×6～14	G 全 RC FR

覚醒必殺技	窓際desperate	➡⬊⬇⬋⬅➡+HS	Lv	3	G	全	RC / FR

覚醒必殺技	限界フォルテッシモ	空中で⬇⬊➡⬊⬇⬋⬅+S	Lv	4	G	全	RC / FR

なので接近戦でのガード崩しとしても重宝するが、着地後の硬直が長いので相手の足元を狙うといい。空中の相手でも、低い位置でヒットすればダウンを奪えるため、K版より有利な状況を作れる。連続技の中継に使えば、テンションゲージを消費することなくコンボを狙えるぞ。HS版は水平に突進する3段技で、ほかの狂言実行とは違い中段技ではない。主に連続技に使う技だが、突進終了時にフォースロマキャン可能なので、相手から逃げるときにも使える。

なお、すべての狂言実行はコマンド入力時にボタンを押しっぱなしにすることで、突進のタイミングを遅くできる。うまく使い分け、相手の迎撃するタイミングや直前ガード、スラッシュバックのタイミングをずらしていこう。

ケミカル愛情（横）

空中で足を開くと同時にレーザーを放つ飛び道具。ダウン復帰不能時間が長めで、地上の相手や空中の低い位置でヒットすればダウンを奪える。レーザーは画面8割ほどの距離を一瞬にして攻撃できるので、けん制や反撃に最適だが、打点が若干高いためしゃがみ状態の相手や一部キャラのダッシュに当たらないので注意。また、空中でも使用できる上、フォースロマンキャンが可能。連続技でも多用する技で、技の直後に➡→フォースロマキャン→➡と入力すると可能なフォースロマキャン後の最速空中ダッシュは、イノの必須テクニックだ。なお、コマンドの最後の➡を2回入力することでダッシュの勢いを残したケミカル愛情を出せる。

ケミカル愛情（縦）

ケミカル愛情を縦方向に放つ技で、ケミカル愛情（横）よりもダウン復帰不能時間が長いのが特徴。空中で使用できることや、フォースロマキャンできるため、ケミカル愛情（横）同様に連続技で重宝する。なお、空中ダッシュ直後に使えば、すぐに落下する軌道に変化。相手の起き上がりに早めに重ねれば大きく有利になるほか、連続技で利用すれば通常ではつながらない連続技を作れるぞ。また、1フレーム目から空中判定となるため、自身の起き上がりに使えば、相手の起き攻めを空中くらいで逃げられる。

フォースブレイク狂言実行

斜め上に勢いよく突進する多段のフォースブレイク技。ダウン復帰不能時間が長く、地上の相手

一撃必殺技	臨書遺言	↓↘→↓↘→+HS	Lv	―	G	全	RC / FR

ボス専用技	メガロマニア	―	Lv	―	G	―	RC / FR

フォースロマンキャンセル可能技一覧

フォースロマンキャンセル対応技名	タイミング
1 通常投げ	弦で攻撃した瞬間から16～17F目
2 HS大木をさする手	移動途中
3 HS大木をさする手	攻撃発生前、姿勢が伸び上がるところ
4 PorHSorFB抗鬱音階	音符が見えてから4～5F目

フォースロマンキャンセル対応技名	タイミング
5 ケミカル愛情（横）	攻撃発生後6～7F目
6 ケミカル愛情（縦）	攻撃発生後6～7F目
7 HS狂言実行	突進し終わって降下し始める瞬間

にヒットすれば長い距離を運びつつダウンを奪える。また、頂点付近で硬直が無くなった後は移動制限が解除されるので、2段ジャンプや空中ダッシュをした後でも再度空中行動が可能。ただし、中段判定ではない点、1度のジャンプ中に1回しか使えない点には気を付けたい。ほかの狂言実行同様に、ボタンを押しっぱなしにすれば突進のタイミングを遅らせられるぞ。

狂言実行停止

FB版狂言実行を即座に止め、真下に落ちる。停止時はFB版狂言実行同様に移動制限が解除される上、突進前に停止したときは着地前に再度FB版狂言実行を使用可能。硬直は非常に短く、ジャンプ攻撃後にFB版狂言実行～狂言実行停止→ジャンプKなどでガード崩しを狙える。ただしFB版狂言実行の時点でテンションゲージを25%消費する点に注意。

FB抗鬱音階

抗鬱音階を上下に2発同時に放つ技で、レバー操作により分裂するタイミングを調整することができる。発射直後でもそれぞれが3ヒットし、時間経過とともに6ヒットまでヒット数が上がる。また、相手のガードバランスをためることができるので、起き上がりに重ねるのも有効だ。通常版同様フォースロマキャンも可能。

窓際desparate

腕を振り下ろすと同時に前後に衝撃波を放つ覚醒必殺技。出始めに打撃に対して長い無敵時間があるので、割り込みや起き上がりに重宝する。ヒットすればダウンを奪える上に、画面端であれば追撃が可能。後方部分にもわずかに判定があるため、めくりに対してもヒットすることがある。

限界フォルテッシモ

空中でイノの周囲に音波を出す覚醒必殺技。着地の硬直が短く、低い位置で出せばガードされても有利。発生が早く連続技に組み込めるほか、出始めに無敵があるので、状況にもよるが割り込みや対空としても使えるぞ。

臨書遺言

その場で腕を開き、ヒットすると演出に入る一撃必殺技。一撃準備の全体モーションはさほど長くなく、発生は早いがリーチが非常に短い。相手に十分接近して使うことを心掛けよう。

ザッパ

ZAPPA

■身長:180cm ■体重:66kg ■血液型:A型 ■アイタイプ:青 ■誕生日:6月15日 ■出身:オーストラリア ■趣味:嫁探し、日記 ■大切なもの:健康祈願のお守り ■嫌いなもの:虫、蟹、怖いもの全部 ■CV:うえだ ゆうじ

登場時演出①

登場時演出②

各種移動

ダッシュ / 空中ダッシュ / バックステップ / 空中バックステップ / ジャンプ / ホーミングジャンプ

サイクバースト / 一撃必殺準備 / 仰向けダウン / うつ伏せダウン / 気絶 / よろけ

勝利時演出①

勝利時演出②

CHARACTER COLOR

セット1 P / セット1 K / セット1 S / セット1 HS / セット1 D

セット2 P / セット2 K / セット2 S / セット2 HS / セット2 D

セット3 P / セット3 K / セット3 S / セット3 HS / セット3 D

セット4 P / セット4 K / セット4 S / セット4 HS / セット4 D

	P	K	S	HS	D
立ち(近距離)	JC RC FR / Lv 1 G 立／屈／空F	JC RC FR / Lv 2 G 立／屈／空F	JC RC FR / Lv 3 G 立／屈／空F	JC RC FR / Lv 4 G 立／空F	JC RC FR / Lv 4 G 立／空F
しゃがみ	JC RC FR / Lv 1 G 立／屈／空F	JC RC FR / Lv 2 G 屈／空F	JC RC FR / Lv 3 G 立／屈／空F	JC RC FR / Lv 5 G 立／屈／空F	JC RC FR / Lv 3 G 屈／空F
ジャンプ	JC RC FR / Lv 1 G 立／空	JC RC FR / Lv 2 G 立／空	JC RC FR / Lv 3 G 立／空	JC RC FR / Lv 3 G 立／空	JC RC FR / Lv 3 G 立／空
レバー前入れ(遠距離)	JC RC FR / Lv 3 G 屈／空F		JC RC FR / Lv 3,2 G 立／屈／空F,屈	JC RC FR / Lv 5 G 立／空F	

デッドアングルアタック

攻撃ガード中に➡+D以外のボタン二つ同時押し

Lv 3 G 全 JC RC FR

通常投げ

地上の相手に対して近距離で⬅or➡+HS

Lv - G 投げ JC RC FR

空中投げ

空中の相手に対して近距離で⬅or➡+HS

Lv - G 投げ JC RC FR

ZAPPA

ガトリングコンビネーション

■地上攻撃①

- 立ちP、しゃがみP → 立ちK、しゃがみK(下)
- 立ちK、しゃがみK → 近立ちS※1、➡+P(下)、遠立ちS(下)※4、しゃがみS
- 近立ちS、➡+P、遠立ちS、しゃがみS → ➡+HS(中)※2、立ちHS(中)※3、しゃがみHS

■地上攻撃②

- しゃがみHS → しゃがみHS以外の技

■ジャンプ攻撃

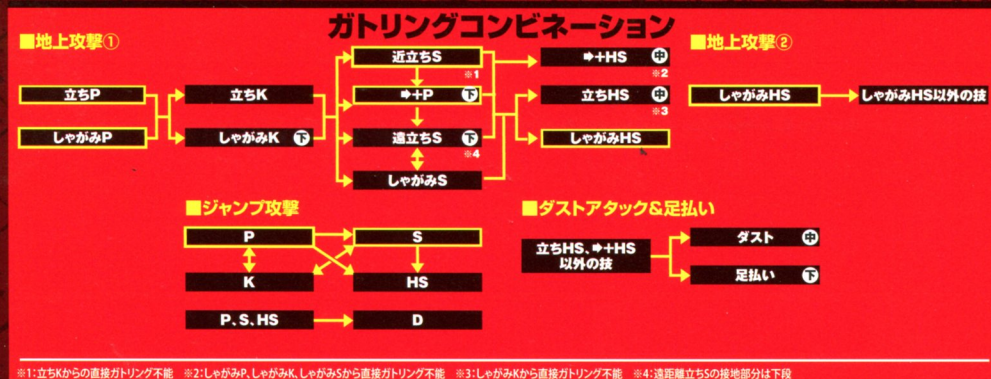
- P → S、K
- K → S、HS
- P、S、HS → D

■ダストアタック&足払い

- 立ちHS、➡+HS以外の技 → ダスト(中)、足払い(下)

※1:立ちKからの直接ガトリング不能　※2:しゃがみP、しゃがみK、しゃがみSから直接ガトリング不能　※3:しゃがみKから直接ガトリング不能　※4:遠距離立ちSの接地部分は下段

無憑依と異なるガトリングルート、ジャンプキャンセル可能技

犬	追加ガトリングルート:立ちKor➡+P→近距離立ちS、ジャンプP→ジャンプP。すべての技からダスト、足払い、ジャンプDへのガトリングルート削除。
幽霊	追加ガトリングルート:立ちPorしゃがみP→立ちPorしゃがみP、立ちKor➡+P→近距離立ちS、ジャンプP→ジャンプP。立ちKor近距離立ちSor遠距離立ちS→➡+HSのルート削除 追加ジャンプキャンセル可能技:遠距離立ちS、立ちHS。ジャンプS削除。
剣	追加ガトリングルート:立ちPorしゃがみP→立ちPorしゃがみP、立ちKor➡+P→近距離立ちS、立ちHS→ダストor足払い、➡+P→しゃがみK、しゃがみK→立ちHS、しゃがみPorしゃがみKorしゃがみS→➡+HS、ジャンプP→ジャンプP
ラオウ	追加ガトリングルート:立ちPorしゃがみP→立ちPorしゃがみP、立ちKor➡+P→近距離立ちS、立ちHS→しゃがみHSorダストor足払い、足払い→➡+HS、ジャンプP→ジャンプP、ジャンプK→ジャンプD、ジャンプS→ジャンプP、立ちKor遠距離立ちS→➡+HSのルート削除。追加ジャンプキャンセル可能技:遠距離立ちS

地上攻撃

しゃがみPは低い姿勢から繰り出す攻撃。立ちKは逆さになって攻撃する技で、浮いているため足元のやられ判定が小さい。しゃがみKは前進しつつ攻撃する下段技。攻撃後の硬直が短く、相手に触れる際に使いやすい。遠距離立ちSは背中から飛び道具を吐き出す攻撃で、硬直が短く使いやすい。無憑依状態、犬憑依状態でのけん制の要だ。また、吐き出された飛び道具は地面に接触すると下段判定の水たまりに変化し、これが相手にヒットした場合は、ダメージこそ無いもののダウンを奪える。しゃがみSはリーチこそ短いものの、カウンターヒット時には長いよろけを誘発する。立ちHSは3ヒットする中段攻撃で必殺技でのキャンセルは不能だが、フォースロマキャンが可能。しゃがみHSはダメージの大きい頭突き。ヒット時はよろけを誘発するほか、同じ技を除いたすべての通常技にガトリングで派生させることが可能だ。➡＋Pは下段攻撃なのだが上半身に無敵が存在する。相手の跳び込み攻撃を回避しつつ、着地に攻撃を合わせるように対空として使えるぞ。➡＋HSは前方に吹っ飛びながら体当たりを繰り出す中段攻撃で、中央でヒットさせた場合にはダウンを奪える。また、カウンターヒット時は長いダウン復帰不能時間がある。

空中攻撃

ジャンプPは無憑依状態でなければ連打が可能。どの憑依でも技が変わらず、空中の相手にガードさせて地上に引きずり下ろす際に優秀だ。ジャンプKとジャンプSはコンボの中継に使おう。ジャンプHSは後方を攻撃するめくり用の技。ジャンプDは攻撃力が高く、ヒット時に相手を吹っ飛ばす。

システム共通技

ダストは動作途中から足元&投げ無敵になる中段攻撃。また、必殺技でキャンセル可能だ。足払いはリーチが短いが、動作中に低姿勢になる。通常投げはレバーの方向と逆に相手を投げ捨てる。画面端が近いときに端側へ投げれば追撃が可能だ。空中投げは相手を真下にたたき付ける。たたき付けた相手にはダウン追い打ちで追撃できるぞ。デッドアングルはしゃがみHSと同様の攻撃で反撃する。無敵時間が長くスキが比較的小さいが、若干リーチが短い点には注意しよう。

必殺技	こんにちわ三匹のムカデ	無憑依状態で ↓↘→+P	Lv	2	G	立／屈／空F	RC / FR

フォースブレイク	礼儀作法はここから	↓↙←+D	Lv	5	G	立／空F	RC / FR

必殺技	犬攻撃（首伸ばし）	犬憑依状態で ニュートラル+D
Lv	2	RC
G	立／屈／空F［全］	FR

※カッコ内は派生時のもの。

必殺技	犬攻撃（突進）	犬憑依状態で →+D
Lv	2	RC
G	立／屈／空F［全］	FR

※カッコ内は派生時のもの。

必殺技	犬攻撃（サマーソルト）	犬憑依状態で ↑+D
Lv	3	RC
G	全	FR

必殺技	犬攻撃（噛み付き）	犬憑依状態で ↓+D
Lv	3	RC
G	立／屈／空F	FR

必殺技	犬攻撃（ジャンプ）→追加攻撃	犬憑依状態で ←+D 後に D
Lv	2	RC
G	立／空［全］	FR

※カッコ内は派生時のもの。

必殺技	犬居眠り	犬憑依状態で 300フレーム待機
Lv	—	RC
G	—	FR

居眠り　居眠り中命令

悪霊の憑依

ザッパの持つ固有システムとして、悪霊の憑依が存在する。こんにちは三匹のムカデを使用するほか、相手の攻撃をくらうことで、犬、幽霊、剣の3種類の悪霊がランダムに憑依する（攻撃をくらった場合には憑依しない場合あり）。また、各種必殺技を相手にヒットさせることで対応した数の霊魂を獲得でき、霊魂が八つ集まった状態でこんにちは三匹のムカデを使用すると、強力な悪霊、ラオウを憑依させることができる。ラオウを憑依させた場合には相手の攻撃によるダメージで憑依が解除されることは無く、約16カウントの間憑依が持続し、それを過ぎると無憑依状態に戻る。何らかの悪霊が憑依しているとき、無憑依状態に戻りたい場合には産まれる‼もしくは礼儀作法はここからを出すことで、任意に無憑依状態になれる。

こんにちは三匹のムカデ

攻撃判定発生後まで無敵状態が持続する打撃技で、無憑依状態時のみ使用できる。この技を出すことで悪霊を憑依させることが可能で、残りタイムの下1ケタの数字が2なら幽霊、1なら犬、0なら剣と、ある程度なら狙って選択することができる。憑依は空振りで成立するので、遠距離でとりあえず何かを憑依させておきたい場合などに使っていこう。相手にヒットさせた場合にはダウンを奪えるほか、霊魂を一つ獲得できる。

礼儀作法はここから

踊るようにS子を振り回す。リーチこそ短いものの非常に発生が早く、かつ中段攻撃なので強力なガード崩し能力を誇る。その上ガードされた場合もザッパ側が大幅に有利になり、ヒット時は霊魂を二つ獲得することができる。また、技が成立した瞬間に憑依を解除する効果がある。どうしても現在の憑依を解除したい場合などであれば、空振りで出すことも視野に入れていこう。

犬の憑依について

犬が憑依すると、ザッパの状態に関係無く犬を操作することができる（ザッパ本体、もしくは犬が攻撃を受けた場合には消滅する）。基本的には相手の攻撃をザッパがガードしている最中でも犬を操作することができるが、犬が憑依した瞬間の出現モーション中は操作を受け付けていない。また、

ZAPPA

※P・K・Dについては、無憑依状態の通常技と同じ。連発時の2発目以降のデータは付録小冊子のP026参照。

※幽霊ヒット時にランダムで出現。
※幽霊ヒット時にランダムで出現。
※幽霊ヒット時にランダムで出現。

犬を操作せずに5秒間放置しているとその場で眠ってしまう。こうなってしまうと次の行動を入力してもまず起きるモーションが発生してしまい、行動に移るまでが遅れる。犬は通常の待機状態では無敵になっているが、眠ってしまうとやられ判定が出現する点にも気を付けよう。犬攻撃は攻撃後に再度任意の入力を行なうことで追加攻撃が可能。ただし、追加攻撃をすると攻撃後の犬の硬直時間が増加してしまうデメリットは存在する。

犬攻撃（首伸ばし）

骨を吐き出すようにして首を伸ばす。リーチが長く技の回転率が高いので、相手を犬とザッパ本体で挟み込んだ場合や画面端での固めに活躍するぞ。追加版も同様の攻撃を繰り出す。

犬攻撃（突進）

前方に犬が突進する。突進が相手に接触すると跳ね返る動作に移行するが、相手に接触しなかった場合にはそのまま移動先に留まるので、犬を移動させる手段として有効だ。追加版は発生が早い。

犬攻撃（サマーソルト）

犬が垂直に跳び上がりつつ攻撃する。発生が早く、ガードしながらの反撃などに重宝するぞ。ヒット時には霊魂を一つ獲得できる。追加版はさらに発生が早くなるが、ヒット時に霊魂は獲得できない。

犬攻撃（噛み付き）

犬がその場で思い切り噛み付く。発生こそ遅いものの、技をガードさせるだけでも霊魂を一つ獲得可能。ヒット時には霊魂を三つ獲得可能だ。追加版も同様の攻撃を行なうが、霊魂は増加しない。

犬攻撃（ジャンプ）→犬攻撃

犬攻撃（ジャンプ）は犬が無敵状態のまま跳び上がる。ここから追加入力することで、斜め下に向かって中段攻撃の突進を繰り出す。また、ジャンプからは犬攻撃（突進）や犬攻撃（サマーソルト）も出すことができ、各種犬攻撃の跳ね返り動作からは追加攻撃を出すことが可能になっている。

幽霊憑依通常技

幽霊が憑依しているときは、地上では遠距離立ちS、しゃがみS、➡＋S、立ちHS、しゃがみHS、空中ではジャンプS、ジャンプ⬇＋S、ジャンプHSをそれぞれ同じ技も含めて計3回まで自由に組み合わせて派生させることができる（しゃがみHS、ジャ

剣憑依時の通常技

※P・K・Dについては、無憑依状態の通常技と同じ。

※ガード段は時間によって変化。詳しくは付録小冊子P026参照。

※痛そう、っていうか痛いのみフォースロマキャン可能

ンプHSのみ同技にしか派生できない）。下段攻撃のしゃがみSと発生の早い中段攻撃の➡＋HSを活用して、相手のガードを揺さぶりにかかろう。また、しゃがみHSとジャンプHSは幽霊を爆発させる技で、ケズリ効果を持つ。

そのまま帰ってこないでください

幽霊をリング状の飛び道具にして射出する技で、押したボタンにより軌道が変化する。P版は画面外上空へ飛ばし、相手の位置をサーチして垂直に落下。外れた場合はその場で小さくバウンドする。K版は斜め下へ飛ばし、バウンドしながら前進する。S版は真横へ、HS版は大きく放物線軌道を描くように飛ばす。D版は残っている幽霊をK、S、HS版の軌道ですべて飛ばし、数が少ないときはS＞HS＞Kの順で優先される。この技が相手にヒットした場合は幽霊1体につき霊魂を一つ獲得でき、かつ幽霊が相手に取り憑いて一定時間不幸モードが発動する。不幸モード中は一定時間ごとにゴルフボール、バナナ、鉢植えのいずれかがランダムで画面外から飛来。不幸モード中に再度そのまま帰ってこないでくださいをヒットさせた場合には、取り憑いていた幽霊を帰還させ、ヒットした幽霊が新たに相手に取り憑く。

やっぱり寂しくなりました

そのまま帰ってこないでくださいやジャンプHS、しゃがみHSを使った後に、ザッパから離れた位置で停滞している幽霊を回収するために使用する。

剣憑依通常技

遠距離立ちSはリーチの長いけん制技。しゃがみSは下段攻撃だが、剣の位置が高い場合には上段攻撃に変化する。しゃがみHSは斜め上に剣を回転させながら飛ばす2段技で、斜め上方向に対するけん制能力が高い。➡＋HSは発生の早い中段攻撃で、持続の半ばから上段攻撃に変化し、動作の終盤には下段攻撃に変化する。ジャンプSは剣を水平に振る技で、見た目の通り横方向に強い。ジャンプHSは下方向に剣を突き立てる。ジャンプの昇りで出せば、しゃがんでいる相手に高速中段として機能するぞ。剣を使った攻撃を繰り出すと、攻撃後その場に一定時間剣が停滞したままになる。この状態で剣を使った攻撃を出すと停滞位置で剣が動くため、剣と本体の位置関係次第では遠隔攻撃が可能になる。

ラオウ憑依時の通常技

※P・K・Dについては、無憑依状態の通常技と同じ。

ZAPPA

落ちといてください

剣を斜め上方へ突き上げる上半身無敵技で、ヒット時に霊魂を二つ獲得できる。空中ガード可能だがフォースロマキャンに対応しているため、強力なけん制能力を誇る。

近づくと逝きます

剣を大きく横に薙ぎ払う。ヒット時は霊魂を二つ獲得し、画面端が近ければ壁バウンドを誘発する。リーチの長さを活かしたけん制技として有用だ。

痛そう、っていうか痛い→追加攻撃

剣と同時に突進し、相手に接触すると剣を相手の背後に回り込ませる。この突進はレバー前後で移動速度を調整でき、ヒットした場合は霊魂を一つ獲得できる。カウンターヒット時にはよろけを誘発し、通常は連続ヒットしない追加攻撃が連続ヒットするようになる。追加攻撃はヒット時にダウンを奪い、霊魂を三つ獲得することができる。

はい、通ります

空中で縦に回転しつつ放物線を描いて落下する技。攻撃判定の広さと空中でジャンプの軌道を変えられる点を活かし、コンボの締めや奇襲に使おう。着地時のスキが比較的大きいが、着地の瞬間にフォースロマキャンが可能なので反撃を受けそうならこれでフォローするといい。

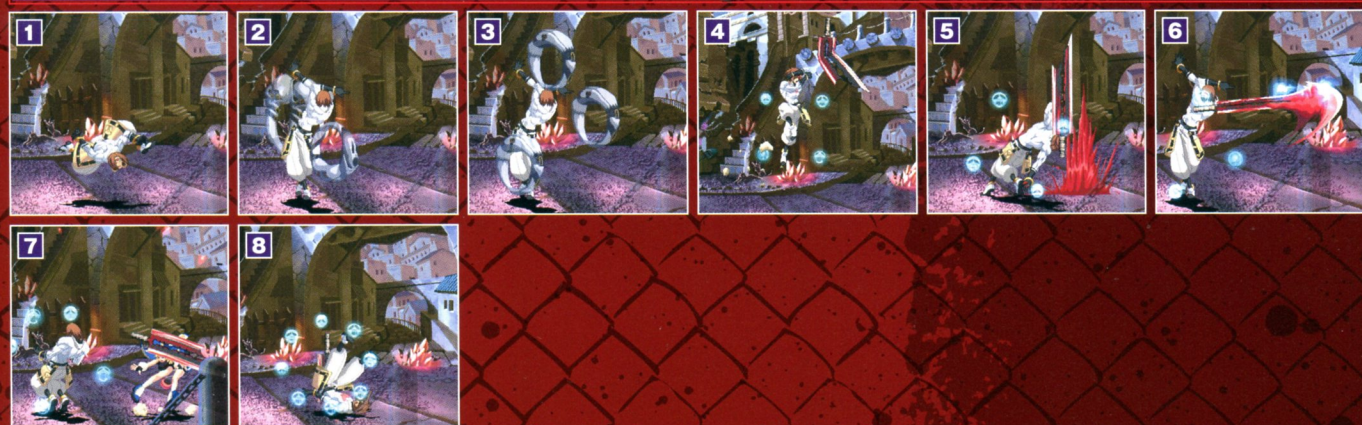
ラオウ憑依時通常技

近距離立ちSは技後の硬直が一切無く、ガードされてもザッパ側が大幅に有利になる。遠距離立ちSはジャンプキャンセルが可能だ。しゃがみSは足元を狙った下段攻撃で、発生が早く使いやすい。立ちHSは立ったまま足元を攻撃する下段攻撃でリーチが長く、地上ヒット時にはダウンを奪う。➡＋HSは前方にこん身のストレートを放つ。ダメージが大きく、ヒット時はスライドダウンを誘発する。ダストは必殺技でキャンセルが可能かつ、ガードされてもザッパ側が有利になる。ザッパ自身は下段攻撃の立ちHS同様のモーションを取るのでガード崩し能力は高い。ジャンプSはヒット時のダウン復帰不能時間が長く、ジャンプキャンセルが可能。ジャンプHSはヒット時にバウンドを誘発する非常に強烈なジャンプ攻撃だ。

ダークネスアンセム→追加攻撃

巨大な弾を発生させる。追加入力しない場合に

覚醒必殺技	産まれる!!	→↘↓↙←→+HS	Lv	4	G	立／屈／空F	RC FR
一撃必殺技	こわいよー	↓↘→↓↘→+HS	Lv	—	G	投げ	RC FR

フォースロマンキャンセル可能技一覧

フォースロマンキャンセル対応技名	タイミング
1 立ちHS（無憑依）	攻撃発生から10～12F目と16～18F目
2 P、K、S、HSそのまま帰ってこないでください	攻撃発生の瞬間から2～3F目
3 Dそのまま帰ってこないでください	攻撃発生の瞬間から6～7F目
4 ジャンプHS（剣憑依）	攻撃発生の瞬間

フォースロマンキャンセル対応技名	タイミング
5 落ちといてください	攻撃発生後4～7フレーム
6 近づくと逝きます	攻撃発生の瞬間
7 痛そう、っていうか痛い	相手に接触時の派生待機中1～3フレーム
8 はい、通ります	着地後の1～2F目

はその場に2ヒットする弾を停滞させ、ガードされた場合でもザッパ側が大幅有利になる。追加入力すると入力したボタンに応じた軌道で弾を発射し、停滞部分と飛び道具部分とで各1ヒットする。追加入力時の軌道はそれぞれP版が正面に、K版が斜め下に、S版は斜め上に、HS版は低速で正面に向かって短い距離を飛んでいく。なお、この技は空中で使用することもできる。

ラストエドガイ

斜め上空へ向かい槍を突き出す。非常に高い位置まで攻撃が届く上に発生が非常に早く、かつ出始めから無敵時間がある強力な技。ヒット時のダウン復帰不能時間が長く、ダメージが大きい。コンボや切り返しに使いやすく、空中でも使用可能なため、常に相手にプレッシャーを与えられる。

ベロウズマリス

頭上～前方にかけて放射状に多数の雷球を撒き散らす。非常に広い攻撃範囲を持ち、攻撃力も高い。ケズリダメージが通常の2.5倍もあるため、ガードされても相手がフォルトレスを使わなかった場合には凄まじいダメージを与えることができる。遠距離立ちSなどのけん制技からつなげることが可能なので、一気にダメージを奪いたい場合などやトドメの一押しに使っていこう。

産まれる!!

攻撃発生後まで無敵時間が続く覚醒必殺技で、憑依状態を問わず使用可能。無憑依、ラオウ憑依以外では唯一の無敵技となる上に、1ヒットごとに霊魂を一つ獲得できるので、割り込みや起き上がりのリバーサル技として重宝する。また、技後にはたとえラオウの憑依時間が残っていようとも必ず無憑依状態に戻る特性がある。これを利用すれば何らかの憑依から無憑依に戻りつつ、無憑依状態からこんにちは三匹のムカデでスムーズにラオウを憑依させることが可能になる。

こわいよー

投げタイプの一撃必殺技。発生自体は早めだが、暗転後にジャンプを入力されると避けられてしまう。発動には一撃準備を経由する必要があるため、どうしても狙いたい場合には気絶が確定する状況で、相手の気絶を確認して即座にロマンキャンセルから一撃準備を発動しつつ狙うといいだろう。

ブリジット

BRIDGET

■身長:158cm　■体重:50kg　■血液型:O型　■アイタイプ:エメラルドグリーン　■誕生日:10月26日　■出身:イギリス　■趣味:ヨーヨー、影で男らしく務める、昼寝　■大切なもの:両親、ぬいぐるみのロジャー、父親から初めて貰ったヨーヨー　■嫌いなもの:ムキムキな筋肉　■CV:加藤 有希子(ブリジット)／井口屋 タクミ(ロジャー)

登場時演出①

登場時演出②

各種移動

ダッシュ

空中ダッシュ

バックステップ

空中バックステップ

ジャンプ

ホーミングジャンプ

サイクバースト

一撃必殺準備

仰向けダウン

うつ伏せダウン

気絶

よろけ

勝利時演出①

勝利時演出②

勝利時演出③

BRIDGET

CHARACTER COLOR

セット1 P　セット1 K　セット1 S　セット1 HS　セット1 D

セット2 P　セット2 K　セット2 S　セット2 HS　セット2 D

セット3 P　セット3 K　セット3 S　セット3 HS　セット3 D

セット4 P　セット4 K　セット4 S　セット4 HS　セット4 D

デッドアングルアタック

攻撃ガード中に→+D以外のボタン二つ同時押し

Lv 3 G 全 JC RC FR

通常投げ

地上の相手に対して近距離で←or→+HS

Lv - G 投げ JC RC FR

空中投げ

空中の相手に対して近距離で←or→+HS

Lv - G 投げ JC RC FR

特殊技

↘+P

Lv 3 G 全 JC RC FR

特殊技

ジャンプ中に↓+S

Lv 3 G 立/空 JC RC FR

BRIDGET

地上攻撃

遠距離立ちSはリーチが長く、発生も早いため、中距離でけん制技の要となる技。しゃがみSは発生こそ遅いがリーチが長く、上方向にまで攻撃判定が出るので対空やけん制として使う。カウンターヒット時は浮かせるので、→＋Sへつないで空中連続技を決めよう。近距離では立ちPやしゃがみP、しゃがみKを使っていこう。立ちPとしゃがみPはリーチが長く固めに最適。しゃがみKはリーチこそ短いが、発生の早い下段技なので固めにうまく交ぜて使っていこう。→＋Kはフォースロマキャン対応の中段技。YOYOを使わない必殺技のみキャンセル可能だ。崩しの選択肢として使っていこう。→＋Sは連続技の主要技だが、けん制技としても優秀だ。背の高いキャラや相手の跳び込みに合わせて使っていこう。↘＋Pは発生後に下段無敵があるので、相手の下段攻撃に合わせて使うのが効果的。カウンターヒット時にはよろけを誘発するため、暴れつぶし技としても優秀だ。

空中攻撃

ジャンプPは発生が早く、スキは小さいので空対空として役立つ。ジャンプKは連続技として使うほか、跳び込む際にも使える。ジャンプSはリーチが長いことを生かして、空中でのけん制技として使おう。ジャンプ↓＋Sは下方向に強く、カウンターヒット時にはよろけを誘発。跳び込みや空中連続技のパーツとして役立つ。ジャンプDはYOYOを振り回しながら特殊な軌道で降りる。ヒット時はダウン復帰不能時間が長めなので、立ちPなどで拾い直してから空中連続技へつなごう。

システム共通技

デッドアングルは→＋Pと同じモーションのガードキャンセル技。必殺技でキャンセルしてYOYOを配置したり、ローリング移動を出してスキを消したりなど、さまざまな使い方ができる。地上投げは相手を地面にたたき付ける。有利時間が長いのを生かして、YOYOを配置してから起き攻めへ持っていこう。空中投げは相手を地面に投げ付ける。こちらも有利時間が長いので、地上投げ同様YOYOを絡めた起き攻めに移行できるぞ。足払いは発生、リーチ共に優れ、中距離でのけん制や連続技の締めとして役立つぞ。

必殺技	YOYO配置	レバー+HS（空中可）
Lv	—	RC
G	—	FR

※キックスタートマイハート→発射ヒットorガード時からも派生可能。

必殺技	YOYO引き戻し	YOYO配置後にHS（タメ可）（空中可）
Lv	4	RC
G	全	FR

必殺技	YOYO配置起き上がり	ダウン中にHS
Lv	—	RC
G	—	FR

必殺技	ロジャーラッシュ	YOYO配置後に↓↘→+HS（空中可）
Lv	4	G 全 RC FR

※地上版のみフォースロマキャン可能。

必殺技	ジャック ド ロジャー	YOYO配置後に↓↙←+HS（空中可）
Lv	3	G 全 RC FR

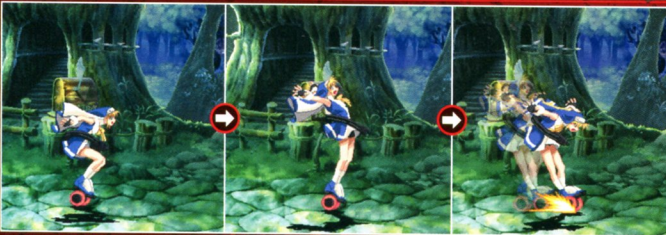
※フォースロマキャンは地上のみ可能。

必殺技	ロジャーハグ	YOYO配置後に→↓↘+HS
Lv	4	G 全 RC FR

必殺技	ローリング移動	YOYO配置後に↓↙←+K（空中可）
Lv	—	G — RC FR

必殺技	キックスタート マイハート→停止or発射	↓↘→+K→PorK	Lv	4→【停止】2、【発射】3	G	立／屈／空F	RC FR

停止

発射

※停止はロマンキャンセル不能。

YOYO配置

YOYOを投げて、特定の位置に配置する技。レバー方向＋HSで配置する方向を決められる。配置するだけでは攻撃判定は出ず、技後には若干の硬直時間がある。遠距離から前方に投げたり、相手をダウンさせてから本体とYOYOで挟み込んだりなど、さまざまな使い方ができる。スキを突かれて反撃されないように気を付けよう。

YOYO引き戻し

配置したYOYOを引き戻す技。YOYOが戻ってくる間は攻撃判定があるが、ブリジットが攻撃をくらうかガードすると攻撃判定が消えてしまう。空中でも引き戻すことができる。HSを押し続けている間はその場にYOYOを停滞させることが可能。YOYO停滞中は攻撃判定が無いが、ローリング移動を出すことができる。停滞中のYOYOはボタンを離すか、一定時間経過するとブリジットの元に戻る。引き戻し中に再度HSボタンを押すことによって、再びYOYOをその場に配置することも可能だ。

YOYO配置起き上がり

YOYOを配置していない状態限定でダウン中にHSボタンを押しっぱなしにすることで、自分の真上にYOYOを配置することができる。YOYOを配置している間は完全無敵で、起き上がりのタイミングをずらす手段として使える。

ロジャーラッシュ

YOYOがロジャーに変形し、パンチを出しながらブリジットに向かって移動してくる。攻撃回数は3回で、ヒット時にはよろけを誘発する。相手の起き上がりに合わせて出し、ブリジット本体で攻撃を仕掛けることで強力な連携を生み出せる。ブリジットorロジャーが攻撃を受けるか、一定時間経過すると消えてしまう。空中でも出せるので、空中技からキャンセルで出したり、ハイジャンプした際にYOYOが見えないところから出すのが強力だ。

ジャック ド ロジャー

YOYOが刃をまとったロジャーに変形し、ゆっくりとブリジットの方へ移動する。地上、空中どちらでも出すことができ、3ヒット技でブリジットやロジャーが攻撃を受けても消えないのが特徴。一定時間経過するかブリジットが回収、もしくは3ヒット分相手にヒットorガードさせたときに消失する。

BRIDGET

ロジャーハグ

配置してあるYOYOがマーカーに変化して、一定距離相手を追尾する技。相手にヒットorガードさせるとマーカーが張り付き、その状態からYOYO配置後の各種必殺技を出せるようになる。ローリング移動をした場合、相手に張り付いたマーカーに向かって移動する。遠距離でのけん制に最適。

ローリング移動

YOYO配置後にYOYOに向かって空中移動をする。体を丸めるためやられ判定は小さくなっている。相手に近付いたり離れたりと、状況に応じて使い分けよう。ローリング移動中は通常技や必殺技、フォルトレスなどで動作モーションをキャンセルすることが可能。ローリング移動後は地面に着地するまでにもう一度ローリング移動を出せるが、計2回までとなる。

ロジャーゲット

配置したYOYOがロジャーに変化し、地面に落下後地上を滑っていく。滑っていく距離はロジャーゲットを出す高さで変化し、高い位置で出すほど滑る距離が長くなる。滑っていく際の攻撃は下段なので、本体で中段攻撃を重ねれば中下段同時攻撃のガード不能連係を組むことも可能だ。

キックスタート マイハート

ブリジットがYOYOの上に乗り突進攻撃をする。レバー方向で突進するスピードや移動距離を調節でき、→入力でスピードが早くなり距離が伸びる。←入力だとスピードが遅くなり距離は短くなる。足払いや近距離立ちSからつながるので、地上連続技に組み込んでいくのが主な使い方となる。

停止

キックスタート マイハートからの派生技で、急停止して目の前に火花を出す。ヒットした相手はダウンするので、地上連続技の締めに使うのが基本だ。また、先端をガードさせれば反撃を受けにくいので、暴れつぶしとしても使いやすい。

発射

キックスタート マイハートからの派生技で、両手でYOYOを振り回しながらジャンプして突進攻撃を繰り出す。動作後半にYOYO技でキャンセルが可能なので、連続技の締めにYOYO技でキャンセルし、起き攻めへと移行しよう。

フォースロマンキャンセル可能技一覧

1

2

3

4

5

6

7

フォースロマンキャンセル対応技名	タイミング
1 足払い	攻撃持続の3 ～ 4F目
2 →+K	攻撃発生から2 ～ 3F目
3 スターシップ	3段目の攻撃発生の瞬間
4 ロジャーラッシュ（FB）（地上のみ）	ブリジットが一番低い姿勢になった瞬間

フォースロマンキャンセル対応技名	タイミング
5 ジャック ド ロジャー（FB）（地上のみ）	YOYOがロジャーに変化した瞬間
6 ロジャーゲット	手招き動作から11 ～ 12F目
7 ループ ザ ループ	7段目が発生した瞬間

スターシップ

両手でYOYOを振り回す対打撃無敵技。投げ無敵も付いているため、割り込みや暴れつぶしなどに使える優秀な技だ。地上、空中版共にフォースロマキャン対応技なので、ヒット時にはフォースロマキャンから空中連続技を決めよう。

FB版ロジャーラッシュ

通常版ロジャーラッシュの強化版で、ロジャーは出現位置からほぼ動かない。3ヒット技で、最後の3段目がヒットすると相手を大きく吹き飛ばし、相手が画面端に到達すると壁張り付きやられになるので、→+Sで追撃しよう。

FB版ジャック ド ロジャー

通常版よりも移動速度が速く、相手に向かってホーミングして飛んでいく。空中でも出せ、けん制技としてとても優秀な技。

ループ ザ ループ

前方にYOYOを振り回し、最後に巨大なロジャーを落とす覚醒必殺技。出掛かりに無敵時間があるため、割り込みやリバーサル技として使える。空中の相手に当てても最後まで必ずヒットするので、連続技の締めとしても優秀だ。

メンテナンス中の悲劇

ブリジットが後ろに吹き飛びながら、斜め上に爆発を起こす覚醒必殺技。無敵時間こそ短いが発生が早く、割り込みや対空技として優秀。

俺とキルマシーン

YOYOが火炎をまとった自転車に乗るロジャーに変化し、ブリジットの方へ戻ってくる覚醒必殺技。ロジャーにやられ判定が無く、ブリジットが攻撃されても消滅しない。無敵時間があるので割り込みや、相手の起き上がりに重ねてガードを崩す手段など、さまざまな用途に使える。

俺とキルマシーン（停滞）

俺とキルマシーンの停滞版。ロジャー出現位置からほぼ移動せず、俺とキルマシーンよりもヒット数が少ない。発生が早く、遠距離立ちSからヒット確認してつなげることが可能。固めよりも連続技で使っていくのが基本となるだろう。

シュート ザ ムーン

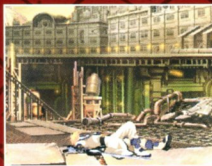
前方にYOYOを振り回す技。ヒット時は相手を月まで吹き飛ばす一撃必殺技。

ロボカイ

ROBO-KY

■身長:不明 ■体重:不明 ■血液型:不明 ■アイタイプ:不明 ■誕生日:不明
■出身:不明 ■趣味:不明 ■大切なもの:不明 ■嫌いなもの:不明 ■CV:井上巧

登場時演出① / 登場時演出②

各種移動

ダッシュ / 空中ダッシュ / バックステップ / 空中バックステップ / ジャンプ / ホーミングジャンプ

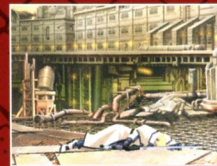
サイクバースト

一撃必殺準備

仰向けダウン

うつ伏せダウン

気絶

よろけ

勝利時演出① / 勝利時演出② / 勝利時演出③

CHARACTER COLOR

セット1 P / セット1 K / セット1 S / セット1 HS / セット1 D / セット2 P / セット2 K / セット2 S / セット2 HS / セット2 D

セット3 P / セット3 K / セット3 S / セット3 HS / セット3 D

セット4 P / セット4 K / セット4 S / セット4 HS / セット4 D

ROBO-KY

地上攻撃

立ちPは発生が早くガードさせて＋7フレーム。ここからはダッシュ立ちPやカイ電波といった連係が有効だ。立ちKは発生が早い下段技。連打が効くため固めの始動に役立つ。遠距離立ちSはリーチ、持続ともに長く、カウンターヒット時にダウンを奪えるメインのけん制技。立ちHSは発生が早く、カウンターヒット時によろけを誘発。割り込み技として使い、スキをフォースロマキャンでカバーしよう。しゃがみKは姿勢が低く、打点の高い技を潜りながら攻撃できる。ヒット時はしゃがみSにつなぎダウンを奪おう。➡＋Pは上半身無敵を利用して、対空や地上けん制で使おう。3連続で出せば熱力を一気に増やせるぞ。➡＋HSは熱量を減らせる重要な技。Lv2～3の➡＋HSは発生、判定ともに優秀なためけん制技として使いやすい。Lv3➡＋HSヒット時は長時間よろけを誘発するので、コンボを狙おう。

空中攻撃

ジャンプPは発生が早くスキが小さいので、空対空に使える。ジャンプKは持続が長く、空中投げを防止しやすい。ジャンプSは下方向に強く、跳び込みに最適だ。カウンターヒット時は地面バウンドを誘発するぞ。ジャンプHSはカウンターヒット時に壁張り付きを誘発する。リーチを生かしてのけん制や、上空の相手を落とすのに使っていこう。ジャンプDはダメージが大きいので連続技に組み込もう。

システム共通技

通常投げはフォースロマキャン可能で、そこから空中コンボへ移行できる。空中投げは画面端で端に向かって投げれば追撃可能だ。デッドアングルは発生が早く、切り返しとして信用できる。

温度計解説

電力ゲージの横にあるのが温度計。温度は特定の行動で上下し、一定の温度になると一部の技の性能が変化。まず、50℃以上で➡＋HSがLv2に。80℃以上で➡＋HSがLv3になり、しゃがみHS、➡＋P、➡＋HS、喰らっとくカイ?、町内カイばーげん以外の技が強化。さらに95℃～99℃では、駄目な奴は何をやっても駄目～追加頭突きが強化される。しかし、100℃になると熱暴走が起こり、自身がダメージを受ける。温度計の針の動く速度は一定で、技を出した際に針が指している位置で技性能は決定される。

ROBO-KY

電力ゲージの仕組み

電力ゲージは10個のメモリに区切られており、電力ゲージが10%たまるごとにメモリが1上昇する仕組み。電力ゲージがたまるにつれメモリの色は変化し、25%未満時は赤、25%以上50%未満時は緑、50%以上になると青色となる。電力ゲージを増やせる主な行動は、座談カイを出すと現れる充電マットの上に居ること、痛カイ撃を決めた後の充電動作、カイ電波を決める、直前ガードをする（約6%増加）など。歩きやダッシュでの増加はほかのキャラより少なく、しゃがみHS、➡＋HSを除く通常技では増加しない。また、メモリの数に応じて電力ゲージ対応技がパワーアップ。1目盛りの未満時はLv1、1目盛り以上5目盛り未満でLv2、5目盛り以上でLv3が出せるぞ。電力ゲージ対応技は、カイ現象、カイ幕ホームラン、喰らっとくカイ？、町内カイばーげんがあり、これらの技を出す際にはLv2～3の場合のみゲージを1目盛り消費する。なお、カイ電波を出す際にも1目盛り消費するが、目盛りの数による性能の変化は無い。

座談カイ

地面に充電マットを敷く技。マット上に居る間、電力ゲージが少しずつ増える（1秒で1.8目盛り）。出した直後は自身がマットの後方の端に居るので、位置によっては相手に充電マットから追い出されやすい。なるべく前方に陣取っておくようにすると、スムーズに電力ゲージをためられる。なお、ロボカイ以外がマットに乗ってもテンションゲージはたまるが、テンションゲージの増加量はロボカイ自身が乗ったときの3分の1となっている。

時間差起き上がり

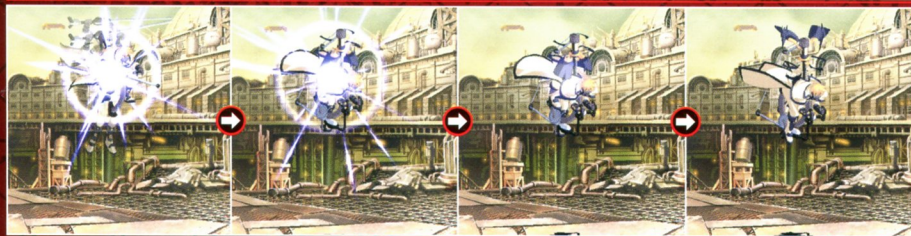
ダウン時間を約1秒延長させる。ダウン追い打ちをされた後には出せないが、起き攻め回避に役立つ。

痛カイ撃

一定距離ダッシュした後に出せる突進技。発生前に無敵があるので、相手の技に打ち勝ちやすい。カウンターヒット時には壁バウンドし、連続技のチャンスとなる。ヒット時は電力ゲージためモーションに移行し、ガード、移動以外の行動をすることにより解除することができるので覚えておこう。ガードさせれば五分だが、ジャンプでかわされると反撃を受けてしまう。

必殺技	カイ電波	密着で →↘↓↙←+K	Lv	—	G	投げ	RC / FR

投げ失敗

フォースブレイク	今日はカイ散	空中で ↓↙←+D	Lv	—	G	—	RC / FR

覚醒必殺技	限界らばーず	↓↘→↓↘→+P	Lv	—	G	立／屈／空F	RC / FR

発動～オーバークロック

熱暴走

覚醒必殺技	駄目な奴は何をやっても駄目→追加頭突き	↓↘→↓↘→+S（連打可）→↓↘→+S	Lv	4→【追加頭突き】5	G	立／屈／空F	RC / FR

追加頭突き

カイ現象

下半身を馬の形に変形させ、少し宙に浮きながら突進する。レベルが上がるごとに発生が早くなり、リーチとダメージが上昇していく。Lv3が相手にヒットしたときは浮かすことができ、空中ヒット時はダウン復帰不能時間が長いため、コンボを決めるチャンスとなる。暴れやジャンプ防止のほか、どのレベルも途中から足元のくらい判定が無くなって空中判定になるので、立ち回り、起き攻めで活躍する。

カイ幕ホームラン

空中に伸び上がりながら、上方に向かって斬り払う。レベルに応じて無敵が存在し、Lv1は対投げ無敵、Lv2は初段まで無敵（地上部分のみ）、Lv3は2段目まで無敵となっている。Lv3は電力ゲージが50％以上ある状態なら、初段ヒット時にカイ心の一撃へと移行するので威力も十分だ。また、宙返り直前にフォースロマキャンがかかり、その後はジャンプ属性が解除されるため、2段ジャンプや空中ダッシュを使ってのフォローが効く。なお、Lv2～3の空中版カイ幕ホームランは中段判定となっているため、ジャンプの昇りで出せば相手のしゃがみガードを崩せるぞ。

喰らっとくカイ？

腕をバズーカ砲に変化させ、弾を発射する。レベルが上がると攻撃判定、飛距離、ヒット数、ダメージが増加する。ヒットorガードさせると大幅に有利な状況となるので、起き攻めや固めとして使っていこう。初段から当てると有利時間が長いので、起き攻めで使う際には距離とタイミングに注意。

町内カイぱーげん

空中から腕をミサイルのように発射する。レベルによって性能が大きく変化し、Lv1は一定距離進んだ後落下し、硬直が長い。Lv2は出始めの相手の場所をある程度サーチして飛んでいく。発生が早く気絶値が高いことが特徴で、けん制および連続技に使いやすい。Lv3は一定距離進んだ後、四つの弾に分裂し、分裂した時点で相手が居た場所にホーミングする。弾を打ってしまえば自身が攻撃をくらっても消えない上に、ホーミング性能が高いので、弾を盾にして一緒に攻め込むといいだろう。

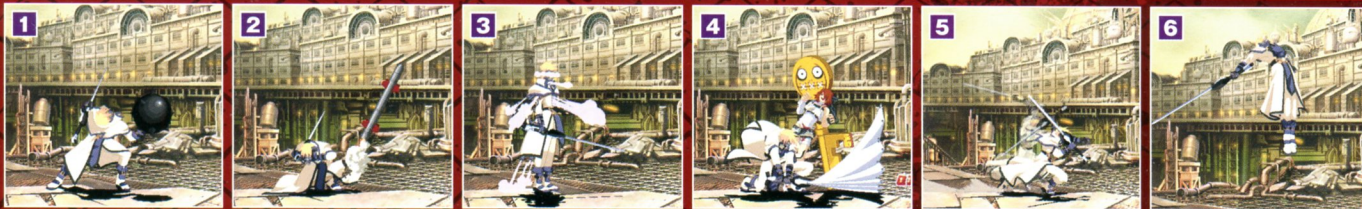
カイ電波

相手のテンションゲージを吸収し、最後に斬り

覚醒必殺技	カイ心の一撃	電力50%以上で地上版カイ幕ホームランヒット後、自動派生	Lv	5	G	立／屈／空F	RC FR

一撃必殺技	13カイ弾	↓↘→↓↘→+HS	Lv	5	G	全	RC FR

フォースロマンキャンセル可能技一覧

1
2
3
4
5
6

フォースロマンキャンセル対応技名	タイミング
1 立ちHS	攻撃発生の瞬間
2 しゃがみHS	攻撃発生から6～8F目
3 →+HS	攻撃発生の2～3F前（Lv1のみ攻撃発生の1～3F前）

フォースロマンキャンセル対応技名	タイミング
4 通常投げ	ハリセンをたたき付けた瞬間
5 痛カイ撃	攻撃発生の4～6F前
6 カイ幕ホームラン	発生後、飛び上がった頂点付近

ROBO-KY

飛ばすコマンド投げ。相手のテンションゲージ量が多いほど、電力ゲージ吸収量、ダメージ、ヒット数が増していく。投げ無敵が付加されているため、投げ負けることは無い。斬り飛ばした後は、相手のテンションゲージ量次第で発生の早い技で追撃することができる。

今日はカイ散

約1秒間空中を動き回れる。攻撃判定は無く、出始めに一瞬スキはあるが、その後はレバー方向に自由に移動可能。動作中は熱量を下げ続け、空中ダッシュやボタンを押す行動でいつでもキャンセル可能。距離を離したいときや画面端からの脱出に使おう。また、ジャンプ回数がリセットされるので、ここからの動きの幅は広い。

限カイらばーず

頭上でカウントダウンが始まり、0になると自爆して電磁波で周囲を巻き込む。カウントダウン中はオーバークロック状態となり、電力ゲージの自動増加（1秒0.9目盛り）、移動速度上昇、ダッシュのスピードアップが起こる。カウント終了時の自爆は、自身がダメージを受けてダウンし、電力ゲージの残量は0になってしまうが、電磁波に相手を巻き込めば多段ヒットし、大幅に有利な状況を作れる。

駄目な奴は何をやっても駄目～追加頭突き

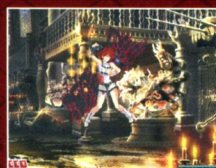
無数の突きを繰り出す。ボタン連打で打撃回数と熱量が増えてゆき、追加入力の頭突きでダウンを奪える。タイミングよく追加入力したときに出る強化版頭突きはスキが小さく、攻撃力がアップ、さらには壁バウンド効果が付いて追撃可能となっている。狙って出していこう。

カイ心の一撃

電力ゲージ50%以上の状態で地上版Lv3カイ幕ホームランの初段を当てると派生する技で、壁バウンドを誘発し、ダウンを奪える。相手が軽いキャラ、空中ヒット、ノーマルヒット（自身が画面端付近）のいずれかの条件が組み合わさると、発生の早い技で追撃できる。

13カイ弾

剣を横に振り回し、ヒットすると小さいロボカイが出てきて相手を捕捉～爆破する。一撃必殺準備の時間が長めだが、攻撃発生はそこそこ早い。

アバ
A.B.A
■身長:174cm ■体重:34kg ■血液型:水銀の混じった得体の知れない液体(輸血時は普通の血液が必要) ■アイタイプ:不明 ■誕生日:不明 ■出身:フラスコ ■趣味:世界観察、怨み手帳をつける。余生の計画を練る(何時も皮算用) ■大切なもの:パラケルス、自分、鍵の形状のモノ全般、「もったいない」と思ったモノが大切になる ■嫌いなもの:「もったいない」ことをする人間、恋敵と思しきもの、友達おもいではない人間 ■CV:滝本 みか(A.B.A) ／森 利道(パラケルス)
登場時演出①
登場時演出②
各種移動
ダッシュ
空中ダッシュ
バックステップ
空中バックステップ
ジャンプ
ホーミングジャンプ
サイクバースト
一撃必殺準備
仰向けダウン
うつ伏せダウン
気絶
よろけ
勝利時演出
CHARACTER COLOR
セット1 P
セット1 K
セット1 S
セット1 HS
セット1 D
セット2 P
セット2 K
セット2 S
セット2 HS
セット2 D
セット3 P
セット3 K
セット3 S
セット3 HS
セット3 D
セット4 P
セット4 K
セット4 S
セット4 HS
セット4 D
A.B.A

デッドアングルアタック

攻撃ガード中に➡+D以外のボタン二つ同時押し

Lv 3 G 立／屈／空F JC RC FR

通常投げ

地上の相手に対して近距離で⬅or➡+HS

Lv - G 投げ JC RC FR

空中投げ

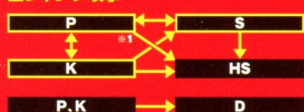
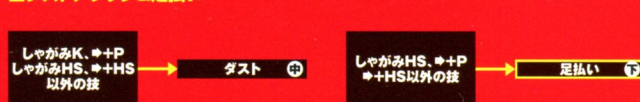
空中の相手に対して近距離で⬅or➡+HS

Lv - G 投げ JC RC FR

諸刃ゲージの増減条件

減少条件：諸刃モード、極諸刃モード時の時間経過、ダウン、反動ダメージ※
増加条件：変質発動時

※【諸刃】モード中の攻撃ヒット、ガード時と【極諸刃】モード中のヒット、ガード時

ガトリングコンビネーション

※1：同じ技で連打キャンセル＆ガトリング可能　※2：すべての技を連打キャンセルして出せる　※3：同じ技でガトリング可能　※4：2段目のみジャンプキャンセル可能　※5：しゃがみKからは直接ガトリング不能　※6：立ちKからは直接ガトリング不能　※7：➡＋Pからは直接ガトリング不能

地上攻撃

立ちKはリーチがそこそこ長く判定の強いけん制技。ガトリングで何度も出すことができ、サイクバースト対策にもなる。立ちHSはリーチが長いけん制技。発生が遅く、スキはそれなりに大きいので、確実に当てるように使おう。遠距離立ちSは立ちKと同程度のリーチがあり、下段攻撃なのでガード崩しやけん制技として使える。しゃがみHSは攻撃判定が強く、置くように出すけん制技として優秀だ。ヒット時には1段目で浮かせつつ2段目で引き戻すので、空中連続技を決めよう。立ちPは発生が3フレームと非常に早く、暴れや対空技として重宝する。➡＋HSは気絶値が高く、カウンターヒット時は壁張り付き効果を持つ。発生は遅いが出てしまえば判定が強く、気絶も狙えるので見返りは大きい。➡＋Pは上半身無敵のある対空技。しゃがみSは上方向に攻撃判定が強いため、こちらも対空技として使える。距離に応じて使い分けよう。

空中攻撃

ジャンプPは発生が早く、攻撃持続時間も長いので空対空として使おう。ジャンプKは上方向に攻撃判定が強いので、空対空で真上に居る相手を突き上げるように使おう。地上に居る相手にヒットさせた場合には浮かせるので、空中攻撃で追撃しよう。ジャンプSは攻撃判定が強く、跳び込み技として優秀だ。ジャンプHSは着地まで攻撃判定が続くが対空技で落とされやすいのが難点。ジャンプDは発生こそ遅いが、リーチは長く攻撃判定が強いため、空対空のけん制技として使っていこう。

システム共通技

通常投げは相手を地面に投げ付ける技で、画面端であれば壁バウンドを誘発する効果を持つ。投げ後はダッシュして結合を出せば、ダウン追い打ちとしてつながる。空中投げはレバーを入れた反対方向へと相手を投げ付ける。レバーを➡に入れつつジャンプP＋HSと入力すると、空中投げを仕込みつつジャンプPを出せるぞ。ダストは発生速度こそ標準的だが、モーションが見切りにくい。足払いはリーチの長い下段攻撃なので、けん制技として使える。ヒット時には確認してからでも結合がつながる。デッドアングルはリーチが長く使いやすいので、切り返しの際に使おう。

A.B.A

諸刃モード時の通常技

技	Lv	G
立ち(近距離) S	4	立/屈/空F
しゃがみ S	4	立/屈/空F
ジャンプ S	4	立/空
レバー入れ(遠距離) S	4	立/屈/空F
立ち(近距離) HS	5	立/屈/空F
しゃがみ HS	5	立/屈/空F
ジャンプ HS	5	立/空
レバー入れ(遠距離) HS	5	立/屈/空F
D 立ち	3	立/空F
D しゃがみ	5	屈/空F
D ジャンプ	4	立/空

デッドアングルアタック

攻撃ガード中に➡+D以外のボタン二つ同時押し

Lv 3 G 立/屈/空F JC RC FR

通常投げ

地上の相手に対して近距離で⬅or➡+HS

Lv - G 投げ JC RC FR

空中投げ

空中の相手に対して近距離で⬅or➡+HS

Lv - G 投げ JC RC FR

ガトリングコンビネーション

■地上攻撃①

立ちP ※1※2 ⇔ しゃがみP ※1 → 立ちK ※3 / しゃがみK (下) → ➡+P ※4 / 近立ちS / 遠立ちS → ➡+HS / 立ちHS ※5 / しゃがみHS ※4※6

■地上攻撃②

➡+HS以外の技 → しゃがみS

■ジャンプ攻撃

P ※1 → S、K、HS

S → K、HS

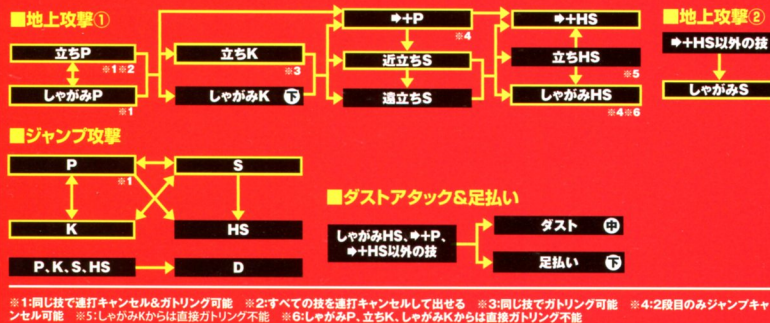
P、K、S、HS → D

■ダストアタック&足払い

しゃがみHS、➡+P、➡+HS以外の技 → ダスト (中) / 足払い (下)

※1:同じ技で連打キャンセル&ガトリング可能　※2:すべての技を連打キャンセルして出せる　※3:同じ技でガトリング可能　※4:2段目のみジャンプキャンセル可能　※5:しゃがみKからは直接ガトリング不能　※6:しゃがみP、立ちK、しゃがみKからは直接ガトリング不能

必殺技 抹消【通常】

⬇⬊➡+S

Lv 3 RC / G 立/屈/空F FR

必殺技 覆滅【通常】

抹消ヒット or ガード時に⬅➡+S

Lv 3 RC / G 立/屈/空F FR

必殺技 断獄【通常】

覆滅中に➡⬊⬇⬋⬅+S

Lv 5 RC / G 立/屈/空F FR

諸刃モード通常技

　諸刃モードのPとKは通常モード時と基本的に変わらないが、攻撃力がわずかに上昇している。遠距離立ちSと立ちHSは主力のけん制技。遠距離立ちSはリーチが長い2ヒット技で、立ちHSは攻撃判定が強く、引き寄せ効果を持つ。近距離立ちSは主要連続技パーツ。上方向に判定が強いことを利用して、相手を投げを狙う際に➡+S+HS同時押しと入力すれば、相手のジャンプ防止をしながら投げを仕込むことができる。しゃがみHSは前進しながら攻撃し、2段目ヒット時にはバウンド効果があるので追撃が可能。また、2段目にはフォースロマキャン可能なので、相手を固める用途にも適している。しゃがみSは上方向に判定が強く、対空攻撃として優秀だ。➡+HSは発生こそ遅いが、リーチが非常に長く、持続も長いのでけん制技として使える。ダウン復帰不能時間が長いことから、連続技の中継にもなる。足払いはリーチが長くダウンを奪える。ジャンプSは下方向に判定が出ているので、空中ダッシュなどの跳び込み時に使おう。ジャンプHSは攻撃判定が強く、カウンターヒット時はスライドダウンを誘発するメインの跳び込み技。空中ヒット時は地面にたたき付ける効果を持つ。ジャンプDは発生は遅いが攻撃判定が強い。空対空のけん制や連続技の中継に使おう。

諸刃モードの仕組み

　通常モード時に焼成or結合をヒットさせると諸刃モードへ。諸刃モード中に変質を出すと極・諸刃モードへ移行する。両モード中は結合ヒット、分離を出す、諸刃ゲージが0になる、のいずれかで通常モードに戻る。両モード中は攻撃をヒットorガードさせることで一定ダメージを受け、そのダメージは技により異なる。反動ダメージで体力が1以下になることは無い。反動ダメージで消費した体力は結合ヒットor分離で回復する。結合ヒット時は80%、分離使用時は120%と回復する量が異なる。両モード中は時間が経過する、攻撃をヒットorガード、ダウンすることで諸刃ゲージが減少していく。ダウン時は約1／3ゲージ減少してしまう。諸刃ゲージが0になるとスカモーションが発生し、大きなスキが生じる上に体力も回復しないので、諸刃ゲージの管理には注意しよう。

A.B.A

輸血パック

輸血パックは各ラウンドの開始時に3個用意されており、焼成、分離、変質のいずれかを使うごとに一つずつ消費する。

抹消／覆滅／断獄

全モードで使える技。抹消、覆滅のみ極・諸刃モード時にフォースロマキャン可能。断獄は全モードでフォースロマキャンができる。抹消は包帯を振って攻撃する突進技。ヒットorガードさせると覆滅へ移行可能。リーチと攻撃判定に優れており、攻めの起点となる技だ。ダッシュ中に出させば勢いが残り、さらにリーチを伸ばすことができる。先端をガードさせれば反撃を受けづらい。諸刃、極・諸刃モード中は通常時よりもリーチが長いのでけん制技としても活躍する。覆滅はよろけ効果がある追撃技で、動作終了まで断獄or消却（通常のみ）or過失（諸刃、極・諸刃）に移行可能。諸刃、極・諸刃版はよろけ時間が長いため、ヒットさせたら派生せずにさらに攻め立てるのも有効だ。断獄はヒット時にスライドダウンになり、相手はサイクバースト不能状態になる。通常時はフォースロマキャンから追撃し、結合を決めて諸刃モードへ移行するのがセオリーだ。諸刃、極・諸刃モード時は画面中央であればフォースロマキャンから追撃、画面端であればテンションゲージを消費せずに追撃が可能だ。

結合

鍵を突き刺しモードチェンジする技。地上版は相手が投げ間合いであれば投げ扱いとなり、投げ間合い外の場合には打撃技扱いとなる。空中版は打撃のみで地上版よりも発生が早い。投げ版の結合を決めた場合に限り、さらに結合でダウン追い打ちをすることができる。

牽引【通常】

低姿勢になりながら前進する移動技。フォースロマキャン対応技で、出始めから膝上無敵状態になるため、打点の高い技を潜り抜けることができる。フォースブレイク版は出始めから動作終了まで完全無敵で、こちらもフォースロマキャン対応技となっている。

消却【通常】

中段技の突進蹴り。体を浮かしながら蹴るため、下段攻撃などを避ける使い方が可能。また、投げ

A.B.A

必殺技 飽食【諸刃】 ←↓↙+HS

Lv	5	G	立／屈／空F	RC	FR

必殺技 断罪【諸刃】 →↓↘+HS

Lv	4、5	G	立／屈／空F	RC	FR

※極・諸刃モード時のみフォースロマキャン可能

必殺技 分離【諸刃】 →↘↓↙←+P

Lv	ー	RC
G	ー	FR

必殺技 過失【諸刃】 ←↙↓↘→+K or 覆滅中に ↓↘→+K

Lv	5	RC
G	立／空	FR

※極・諸刃モード時のみフォースロマキャン可能

必殺技 根絶【諸刃】 空中で ←↙↓↘→+S

Lv	4	RC
G	全	FR

必殺技 抹消【諸刃】 ↓↘→+S

Lv	3	RC
G	立／屈／空F	FR

※極・諸刃モード時のみフォースロマキャン可能

必殺技 覆滅【諸刃】 抹消ヒットorガード中に ←→+S

Lv	3	RC
G	立／屈／空F	FR

※極・諸刃モード時のみフォースロマキャン可能

必殺技 断獄【諸刃】 覆滅中に →↘↓↙←+S

Lv	5	RC
G	立／屈／空F	FR

フォースブレイク 断罪【諸刃】 →↓↘+D

Lv	4、5	G	立／屈／空F	RC	FR

※極・諸刃モード時のみフォースロマキャン可能

フォースブレイク 忌避【諸刃】 ↓↘→+D

Lv	2	G	全	RC	FR

無敵も付いている。カウンターヒット時はよろけを誘発。覆滅から派生可能。

忌避【通常】

フォースロマキャン対応技で、発生の遅い飛び道具。技後のスキは小さいため出してしまえば強力だ。主にけん制技として使っていく。フォースブレイク版は諸刃モードのみ使用可能。弾速が速く、ヒット数が6に増えるので、固めや起き攻め時に重ねるなどしよう。ガードさせれば大幅有利となる。

焼成【通常】

輸血パックを1個消費して諸刃モードへ移行する技。全体動作が長いので、安全な位置で使ったり、通常技からキャンセルで出すなど、相手に読まれないようにしよう。

証拠・隠匿【通常】

発生こそ遅いものの無敵時間があるため、切り返しや連続技に使える。追加コマンドを入れると3段目まで出すことが可能。カウンターヒット時には相手がダウンする。また1～3段目を出す瞬間にフォースロマキャンが可能だ。

証拠・隠滅（往路）

空中で突進攻撃を繰り出す覚醒必殺技。発生前まで無敵があり、相手の対空つぶしとして使える。通常モードのみ、しゃがみガード不能の中段攻撃だ。

飽食【諸刃】

ダウン復帰不能時間が長いので、連続技の締めでダウンを奪ったり、ループする連続技を決めたりと連続技の要となる。自動ジャンプ属性が付いているのでロマンキャンセル後は2段ジャンプや空中ダッシュをすることが可能。

断罪【諸刃】

背負っている大きな鍵を上下に大きく振り回す2ヒット技。1段目の出始めから発生まで一度だけ覚醒必殺技以外の攻撃を耐え、投げ無敵も付いている。ただしダメージの半分を受けてしまうため、体力が残り少ないときは耐え切れないことに注意。2段目ヒット時は地面バウンドし、相手をバースト不能状態にする。フォースブレイク版は1段目の発生まで覚醒必殺技以外の攻撃を耐え、2段目の地面バウンドが大きい。また2段目のみダウンしている相手を引き剥がすことが可能。通常版とは違い、2段目ヒット後はバースト可能となる。

フォースロマンキャンセル可能技一覧

フォースロマンキャンセル対応技名	タイミング
1 断獄	攻撃発生の瞬間
2 消却【通常】	着地した瞬間
3 忌避【通常】	動作開始から23～24F目
4 牽引【通常】	動作開始から11～13F目
5 FB牽引【通常】	屈んでから体を起こすまで
6 証拠・隠匿【通常】	攻撃発生の瞬間
7 証拠・隠滅（往路）	攻撃判定の無くなった瞬間

フォースロマンキャンセル対応技名	タイミング
8 しゃがみHS【諸刃】	2段目の攻撃発生の瞬間
9 根絶【諸刃】	攻撃判定の無くなった瞬間
10 分離【諸刃】	動作開始から10～13F目
11 抹消☆	攻撃発生の瞬間
12 覆滅☆	攻撃発生の瞬間
13 断罪☆	1段目の攻撃発生の瞬間
14 過失☆	攻撃発生の瞬間

※☆は極諸刃モード中のみフォースロマキャン可能

分離【諸刃】
　輸血パックを1個消費し、反動ダメージを120%回復して通常モードに戻る。動作が長いので安全な状況で使うかフォースロマキャンでフォローしよう。

過失【諸刃】
　ヒット時にバウンドする中段技。立ちガード時はよろけを誘発するので、実質ガード不能技となる。覆滅から派生可能。

根絶【諸刃】
　両腕から気を発する飛び道具。ダウン復帰不能時間が長く、連続技やけん制として使える。後ろ部分にも判定があり、威力が高くダウン復帰不能時間も長く設定されている。

証拠・隠滅（復路）【諸刃】
　証拠・隠滅（往路）と基本性能は変わらないが、追加コマンドを入力することで往復できる。連続技や対空つぶしとして使おう。

変質【諸刃】
　輸血パックを1個消費して極・諸刃モードへ移行する。出始めから無敵時間があり、地上ヒット時によろけ誘発、空中ヒット時は吹き飛ばしになる。吹き飛ばした相手が壁に到達すると壁バウンドに。変質後は諸刃ゲージが全回復するので諸刃ゲージが無くなりそうなときの回復手段にも使える。極・諸刃モード中は反動ダメージが85%になる。また、全体的にスピードが早くなり、空中ダッシュが2回可能、一部の通常技の硬直が短くなるなど、強化がされる。抹消、覆滅、断罪、過失など、極・諸刃モード中のみフォースロマキャン可能になる技も増える。

無知の闇
　巨大な門を出現させ、闇が相手を吸い寄せる一撃必殺技。攻撃発生は遅いが、気絶させたときなど狙える状況はある。

聖騎士団ソル

ORDER-SOL

■身長:184cm　■体重:74kg　■血液型:不明　■アイタイプ:赤茶　■誕生日:不明
■出身:アメリカ　■趣味:QUEENを聴くこと　■大切なもの:QUEENの「シアーハートアタック」のレコード　■嫌いなもの:努力、がんばること　■CV:石渡太輔

登場時演出

登場時演出(CPU専用)

各種移動

ダッシュ

空中ダッシュ

バックステップ

空中バックステップ

ジャンプ

ホーミングジャンプ

サイクバースト

一撃必殺準備

No Data

仰向けダウン

うつ伏せダウン

気絶

よろけ

勝利時演出①

勝利時演出②

※ドラゴンインストール:殺界で勝利時

CHARACTER COLOR

セット1 P　セット1 K　セット1 S　セット1 HS　セット1 D
セット2 P　セット2 K　セット2 S　セット2 HS　セット2 D

セット3 P　セット3 K　セット3 S　セット3 HS　セット3 D
セット4 P　セット4 K　セット4 S　セット4 HS　セット4 D

地上攻撃

立ちKは発生が3フレームと非常に早く、連続技や連係の始動に便利な通常技。また、相手のわずかなスキへの反撃や割り込みにも重宝する。遠距離立ちSは長いリーチを誇り、中間距離でのけん制として役立つ。立ちHSは前方の上空に向かって攻撃する。相手の低空ダッシュ攻撃などに対して置いておくように出せば、カウンターヒット時に連続技で大ダメージを与えられる。しゃがみKは発生の早い下段攻撃で、しゃがみSは攻撃判定が強く、発生は早い。リーチがそれなりに長いため、近〜中距離でのけん制に便利。しゃがみHSは投げに対する無敵時間を持つ中段攻撃。カウンターヒット時には相手が高く跳ねるので追撃が可能だ。➡＋Pはヒットストップが0の上半身無敵技。近距離の連係に交ぜれば展開の早い攻めが可能。➡＋Kは投げに対する無敵時間を持つ蹴り。カウンターヒット時によろけを誘発する。➡＋HSはよろけ誘発攻撃で、遠距離立ちSやしゃがみSカウンターヒットから連続ヒットするぞ。

空中攻撃

ジャンプPは発生が4フレームと早い上に連打キャンセル可能なので、空対空として頼れる。ジャンプKは上方向に鋭い攻撃判定を持ち、頭上の相手を攻撃するのに役立つ。ジャンプSはめくりを狙えるので、聖騎士団ソルのジャンプ軌道の鋭さを生かして相手にまとわり付くように使おう。ジャンプHSは跳び込みに利用すると迎撃されにくく、カウンターヒット時にはスライドダウンを誘発するため連続技に移行できる。ジャンプDは地上の相手にヒットさせるとダウン、空中の相手にヒットさせると大きく前方へ吹き飛ばす。ダメージが大きいので、連続技のパーツに組み込んでいこう。

システム共通技

足払いは判定が強めで姿勢が低くなるため、一部の技をかわしながら攻撃できる。通常投げは頭突きで相手を吹き飛ばす。画面中央ではダウンを奪えるので起き攻めへ。画面端付近では相手を壁に張り付けるので追撃が可能だ。空中投げはつかんだ相手を爆発させる。ダウン復帰不能時間が長く、追撃が可能。デッドアングルは近距離立ちSと同じ動作。攻撃発生が早いので、切り返しの手段として優秀だ。

ORDER-SOL

チャージ

コマンド入力時のDを押し続けている間、チャージゲージを増加させる必殺技。チャージゲージの増加スピードはDを押している時間に応じて上がっていく。Dを離すとすぐに動作を停止するため、通常技→キャンセルチャージ→停止とすることで、通常技のスキを軽減できる。チャージゲージは0～299％まで存在し、0～99％がLv1、100～199％がLv2、200～299％時はLv3状態となる。ガンブレイズ、ブロックヘッドバスター、シュトルムヴァイパー、バンディットリヴォルヴァープロトタイプ、ロックイット、タイランレイブVer.Ω、サーベイジファングは、このチャージゲージのレベルに応じて性能が変化する。Lv2の必殺技を使用したときは100％、Lv3使用時は200％分チャージゲージを消費し、使用した分のゲージが黒く変化したのちに徐々に減少する。減少中は黒いゲージのレベルの必殺技が出せるので、状況によっては高レベル技を連発することも可能だ。

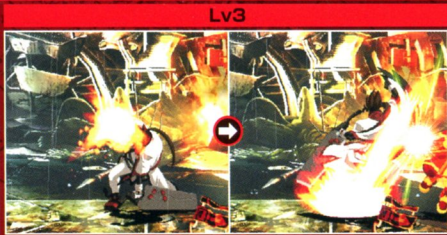
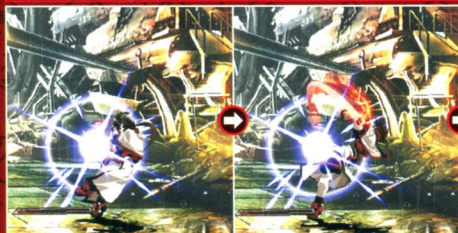
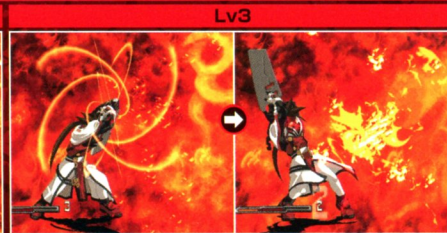
チャージバースト

チャージからの派生技で、周囲に攻撃判定を発生させる。攻撃発生後まで無敵時間があるが、ガード時のスキが大きく被カウンターヒット状態となる。また、ヒット時のダウン復帰不能時間がかなり長く、チャージゲージの状況によってはその後連続技を決めることが可能だ。

アクションチャージ

ガンブレイズ、ブロックヘッドバスター、シュトルムヴァイパー、バンディットリヴォルヴァープロトタイプ、ロックイット後に派生できる、チャージゲージを80％増加させる動作。動作は大きくないが、被カウンターヒット状態なので派生を読まれて攻撃されると危険。基本的には遠距離かフォースロマキャン可能な状態で使おう。

ガンブレイズ

地面を疾走しながら巨大な火柱を発生させる必殺技。Lv1は火柱を1本発生させ、ヒット時はダッシュ立ちHSなどから追撃が可能。ただしリーチが短いので注意が必要だ。Lv2は火柱を2本発生させる。ヒット時は相手を引き寄せるので追撃は容易。Lv3になると火柱が3本発生。Lv2と同じくヒット時は相手を引き寄せるので、相手が落下してくる

のを待ってから追撃しよう。なお、いずれのレベルでもコマンド完成直後から姿勢が極端に低くなり、ガードさせると有利。火柱発生後にフォースロマキャンが可能となっている。

ブロックヘッドバスター

目の前に突き出した武器から炎を発して爆発させる。Lv1はガードされても若干不利程度なので、中間距離でのけん制に使える。Lv2はガード後有利な状況を作り出せるので、攻め継続に役立つ。ヒットすると相手を大きく吹き飛ばし、画面端に到達した場合には壁張り付きの状態になるため、さらなる追撃が可能だ。Lv3はガード後にジャンプ攻撃を連続ガードにできるほど有利な状況になる。さらに演出が激しく、相手は聖騎士団ソルの動きを視認しにくくなるという利点もある。なお、レベルを問わずブロックヘッドバスターを相手にガードさせる→アクションチャージフォースロマキャン後は有利なので、攻めの継続に使いやすい。

シュトルムヴァイパー

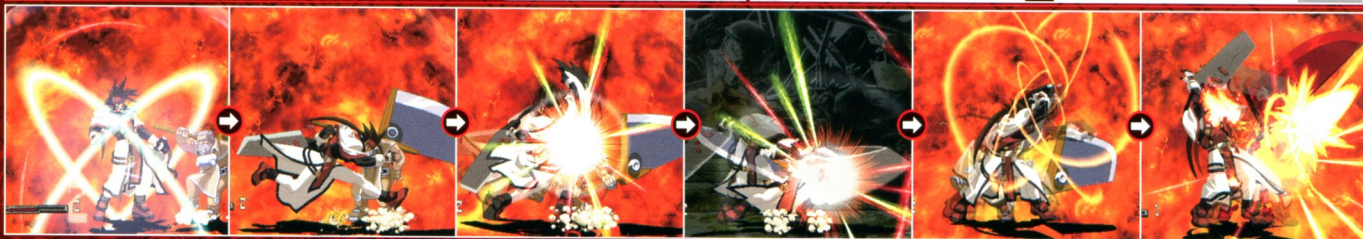
上昇しながら炎をまとった攻撃を繰り出す。レベルを問わず攻撃発生後まで無敵時間があるので、切り返しに活用しよう。Lv2は空中版のダウン復帰不能時間が長く、低空でヒットさせれば相手をダウンさせられるほど。Lv3は最後に地面バウンドを誘発し、さらにダウン状態の相手を引き起こす性質を持つ蹴りを繰り出す。ダウン復帰不能時間が長く、ヒットさせれば追撃しやすい。起き上がりなどに無敵を生かす際は、攻撃発生が遅めなことに注意。

バンディットリヴォルヴァープロトタイプ

回転しながら前方にジャンプしつつ攻撃する中段攻撃。どのレベルも攻撃発生が早めなので、ガードを揺さぶる手段として活用できる。Lv1は密着でガードされると反撃を受けるので、先端を当てるように出そう。Lv2は回転攻撃後、カカト落としで相手をスライドダウン状態にする。ヒットさせた位置によっては追撃が可能な上に、空中連続技の締めに使えばほぼ確実にダウンを奪えるぞ。Lv3は回転攻撃後に相手を壁バウンドさせる攻撃で追撃する。いずれのレベルでも、攻撃発生直前にフォースロマキャンが可能だ。

ロックイット

前方に突進しつつ炎をまとったパンチを放つ。

覚醒必殺技	ドラゴンインストール:殺界	→↘↓↙←→+S 後に P→K→S→HS→D →K→S→→↘↓↙←→+HS	Lv	5、3×6、5×2、3	G	全	RC / FR

K.O.時

ボス専用技	フレイムディストーション	–
Lv	–	G – RC FR

フォースロマンキャンセル可能技一覧

フォースロマンキャンセル対応技名	タイミング
1 Lv1ガンブレイズ	動作開始から27 ～ 28F目
2 Lv2ガンブレイズ	1本目の火柱と2本目の火柱の間（動作開始から35 ～ 36F）
3 Lv3ガンブレイズ	2本目の攻撃発生中（動作開始から41 ～ 42F目）
4 Lv1地上バンディットリヴォルヴァープロトタイプ	動作開始から15 ～ 16F目

フォースロマンキャンセル対応技名	タイミング
5 Lv2地上バンディットリヴォルヴァープロトタイプ	動作開始から13 ～ 14F目
6 Lv3地上バンディットリヴォルヴァープロトタイプ	動作開始から11 ～ 12F目
7 アクションチャージ（空中可）	紫のエフェクトが見えた瞬間

Lv1は1ヒット技でガード後有利。カウンターヒットさせるとスライドダウンを誘発する。Lv2は2ヒット技で、ヒット後に相手をダウンさせる。Lv3は3ヒット技で、相手を高く打ち上げる。3ヒット目のみジャンプキャンセルが可能だ。なお、Lv2（初段）Lv3（2ヒット目以降）にはダウン状態の相手を引き起こす性質が付与されている。

ファフニール

炎をまとった剣を地面にたたき付ける下段攻撃で、下半身無敵なので切り返し手段として使える。通常ヒット時は小さくバウンドさせるので、近めでヒットした場合は近距離立ちS、先端付近がヒットした場合にはダッシュしゃがみSなどで追撃しよう。カウンターヒット時はバウンドが大きくなるため、容易に追撃を決めることができる。

サーベイジファング

地面から巨大な炎を噴出させる。いずれのレベルにも無敵時間は無いが、攻撃発生が早いことが特徴。Lv1、Lv2は画面端でヒットさせると追撃が可能。Lv3はダウン復帰不能なのでどの場所でヒットさせても追撃が可能な上に、ダウン引き剥がしの性質を持つため連続技に組み込みやすい。ちなみに、Lv2は暗転中に攻撃判定が発生するため、暗転演出時に相手がガードしていない場合には確実にヒットするぞ。

タイランレイブVer.Ω

炎をまとった強力な攻撃を繰り出す覚醒必殺技。どのレベルも無敵時間が長いので、切り返しに使いやすい。Lv1は威力が低く連続技には不向き。Lv2はLv1より攻撃発生が早くなり、ヒット後は壁バウンドを誘発するので追撃が可能だ。Lv3はさらに攻撃発生が早くなり、ダメージも大きくなるが追撃は不可能。連続技に組み込もう。

ドラゴンインストール：殺界

連続攻撃の後タイランレイブで締める覚醒必殺技。テンションゲージが100%、チャージゲージはLv3必要なので使用条件は厳しいが、攻撃発生が早く、空中ヒット時でも最後まで決められるので連続技に組み込みやすい。合計8回の追加入力を必要とし、入力のタイミングは直前の攻撃がヒットした瞬間。この技で相手をK.O.すると、他キャラクターの一撃必殺技のような特殊演出に移行する。

クリフ=アンダーソン

KLIFF-ANDERSN

■身長:148cm（180cm） ■血液型:AB型 ■体重:55kg ■出身:スイス
■誕生日:9月9日 ■趣味:航海 ■大切なもの:湯飲み茶碗 ■嫌いなもの:流行り言葉

登場時演出①

登場時演出②

登場時演出③

各種移動

ダッシュ / 空中ダッシュ / バックステップ / 空中バックステップ / ジャンプ / ホーミングジャンプ

サイクバースト / 一撃必殺準備 / 仰向けダウン / うつ伏せダウン / 気絶 / よろけ

勝利時演出①

勝利時演出②

CHARACTER COLOR

KLIFF-ANDERSN

KLIFF-ANDERSN

ガトリングコンビネーション

※1:同じ技で連打キャンセル&ガトリング可能　※2:しゃがみKからは直接ガトリング不能

地上攻撃

立ちPは連打可能なパンチを繰り出す。ヒット確認や、攻めの連係に使っていけるぞ。立ちKは下から蹴り上げるキックで、ヒットすると相手は空中に浮くため、コンボの始動技になる。近距離立ちSは相手にヒットすると、地面にたたき付ける効果がある。立ちHSは空中の相手にヒットすると、相手を引き寄せる効果があるので、コンボパーツとして重宝するぞ。遠距離立ちSは発生とリーチに優れており、地上けん制に使っていける。しゃがみPは足元付近をパンチする技。立ちPと同じく攻めの起点や、差し込みに使っていこう。しゃがみKは下段攻撃で、ここからのガトリングルートでヒット確認が容易なため、下段のメイン選択肢として使っていこう。しゃがみSは刀で地面を突き刺す。この技にはダウン引き剥がし効果があるので、さまざまな場面でコンボパーツとして活躍する。しゃがみHSはリーチが長いものの、スキもそれなりに存在するため、相手の動きをよく見て使っていこう。➡＋Pは気絶値の高い突き上げ攻撃で上半身無敵だ。➡＋HSは大きく刀を振り下ろす技で、中段攻撃だ。

空中攻撃

ジャンプPは連打が可能で、昇りで出しての空対空や、相手にガードさせての引きずり降ろしに使っていけるぞ。ジャンプKは蹴り下ろすキックで、さまざまなキャラのしゃがみ状態にヒットするほど下に攻撃判定が長い。近距離での攻めの際に、上りジャンプKを中段攻撃として使っていける。ジャンプSは攻撃判定が非常に広く、空中での主力けん制となる。ジャンプキャンセル可能で、座高が低くないキャラのしゃがみにヒットするため、相手にまとわり付くようにして使っていくのも有効だ。ジャンプHSは攻撃判定が強く、判定の後半をヒットさせることで相手を浮かす効果がある。けん制技に、コンボパーツにと使い道は多い。

システム共通技

ダストは刀を振り回す中段攻撃だ。足払いは発生が早くリーチも長い下段攻撃。ジャンプDは空中から落下する技だ。デッドアングルは蹴り上げて切り返す。地上投げはダウンを奪え、しゃがみSからコンボが可能だ。空中投げもダウンを奪うことができるぞ。

咆哮返し

手から衝撃波を出す攻撃。フォースロマンキャンセルに対応しており、さまざまな場面で使っていける。攻撃持続時間が長く、立ち回りでけん制技として置くように出すと、相手の地上からの接近を防ぐことができるぞ。硬直も少なく、特にP版は見てから相手が跳び込んできても対空行動が間に合うほどだ。発生速度にも優れており、足払いが相手にヒットしたら、P版咆哮返しフォースロマキャンからコンボを伸ばすことができるぞ。

S版咆哮返しは、P版咆哮返しよりも一回り大きな衝撃波を発生させて相手に攻撃する技だ。こちらは使用後の硬直が長いため、けん制ではなくコンボパーツとしてがメインの使い方となる。S版はヒット時にスライドダウンを誘発。フォースロマキャン可能技なので、相手を画面端に追い詰めてコンボを決める際には、S版をコンボに組み込めば、コンボダメージを伸ばすことができる。画面端で通常投げを決めた場合も、しゃがみSⒸS咆哮返しフォースロマキャンでダメージの底上げをしよう。

頭蓋砕

刀に乗って、きりもみ回転をしながら突進する技だ。非常に長い距離を突進するが、技のスキは大きく、相手にガードされると不利な状況になってしまう。相手に空中版の頭蓋砕をヒットさせることでダウンを奪えるので、空中ダッシュからの攻めがヒットした際や、コンボの締めに使っていこう。フォースロマキャン対応技なので、相手に回避されてしまったり、ガードされてしまった場合には、フォローすることもできる。コンボの締めにも、最終段をフォースロマキャンから着地してしゃがみSで拾い直すと、ダメージの底上げが可能だ。さらに相手の座高によっては、昇りジャンプKから頭蓋砕の初段がヒットする場合がある。最後のトドメに、そこからロマンキャンセルを絡めて高速中段からのコンボを決めることも可能だ。

首跨ぎ

刀を支点として、画面の半分以上を移動する技だ。中段判定の攻撃で、クリフの足先から刀付近に攻撃判定が存在する。ヒット時にはダウンを奪えるぞ。持続の後半をヒットさせることができれば、しゃがみSから引き起こしてコンボをたたき込むことが

可能だ。移動距離の長さ、技の硬直の短さから立ち回りでどんどん使っていける主力技となるだろう。クリフは動き自体が遅いので、画面端に追い詰められそうになったときなどの、位置の入れ替えにも有効利用できる。また、首跨ぎを使った攻撃は、見た目に反して相手の背面に当たっていてもめくり判定にはなっていない。相手はクリフが技を出した瞬間の方向にガードを入力することでガードできてしまうため、出し切りでのガード崩し効果は薄い。しかし、頂点付近でフォースロマキャンが可能なので、そこからジャンプS・ジャンプHSを使っためくり攻撃や、空中バックステップで表に戻ったり、着地してからの下段攻撃など、多彩な選択肢で揺さぶることができるぞ。

鱗剥がし

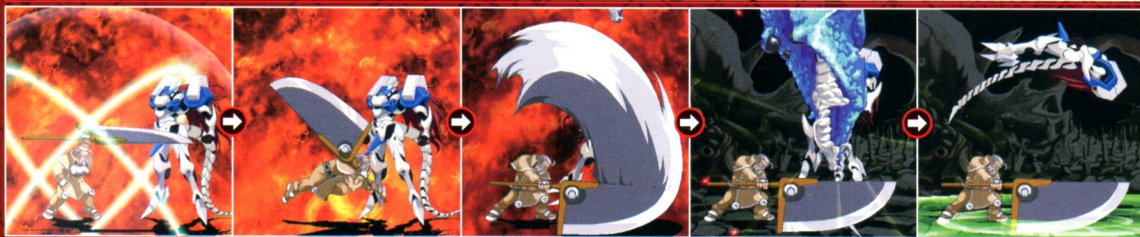
頭上で刀を振り回す攻撃。空中ガード不能だが、技のスキが大きいので、ガードされると不利な状況になってしまう。連打でヒット数が増えるので、コンボの締めに組み込んでダメージの底上げを狙っていこう。

先の先／地獄突っ込み

上体を反らし、相手の攻撃を回避する技だ。非常に優秀な打撃無敵を誇るので、さまざまな攻撃を回避できる。ただし、投げ無敵は付いていないので起き上がりに使用すると投げをくらってしまうことに注意。先の先は、使用時にランダムでクリフがギックリ腰になってしまう。無敵どころかスキをさらしてしまうので、使いどころをよく考えよう。

地獄突っ込みは先の先からの派生技で、チョップを繰り出す攻撃だ。地獄突っ込み自体には無敵は無いので、相手の多段攻撃や、持続の長い攻撃に対しては逆に攻撃をくらってしまう。使うときには相手の攻撃の見極めが重要だ。

フォースブレイク版は気絶値が非常に高く、ヒットさせるとほぼ相手を気絶させることができる。気絶した相手に大ダメージコンボをたたき込もう！スライドダウンを奪った際に、相手が画面端であればコンボパーツに組み込むこともできるぞ。通常版の地獄突っ込みと同様に、派生後は無敵が切れてしまうので、相手の連係をよく見て差し込もう。なお、この技は気絶値が高いだけで、確定で気絶させる技というわけではない。複数回気絶させ、

一撃必殺技	破龍爆砕	↓↙←↓↙←+HS	Lv	5	G	全	RC / FR

フォースロマンキャンセル可能技一覧

フォースロマンキャンセル対応技名	タイミング
1 ジャンプD	攻撃判定が出る直前
2 P咆哮返し	攻撃判定が出た1F後
3 S咆哮返し	攻撃判定が出た1F後
4 空中頭蓋砕	攻撃判定の持続が切れた7F後

フォースロマンキャンセル対応技名	タイミング
5 首跨ぎ	クリフが頂点に達した瞬間
6 四肢落とし	攻撃判定が出た瞬間
7 リフレクスロア	攻撃判定が出た1F後

KLIFF-ANDERSN

気絶耐性値が上がったキャラが相手だと、1発当てても気絶しなくなるぞ。

四肢落とし

空中でオーラをまといながら落下する技。落下中のほか、地面に着地する瞬間にも攻撃判定があるぞ。空中の相手にヒットさせることで、相手を巻き込んでダウンを奪うことができるので、コンボ時には位置と高さを調節して組み込んでいこう。

空中咆哮返し

フォースブレイク技で、空中で咆哮返しを繰り出す。硬直が少なく、技を出した後はすぐに行動できるぞ。空中の相手にヒットさせると、壁に当って跳ね返ってくるので、空中コンボのダメージを伸ばす用途で使っていける。うまく調節して四肢落としや空中版頭蓋砕につなげダウンを奪えば、起き攻めに移行できる。テンションゲージに余裕があるなら、積極的に使っていこう。

リフレクスロア

画面の半分以上をカバーする衝撃波を飛ばす覚醒必殺技。非常に発生が早く、足払いやしゃがみHSなど、各種けん制技がヒットしたときに出すと、コンボとしてつながるほど。ヒットした相手は吹っ飛んで、壁張り付きになる。また、フォースロマキャン対応技でもあるので、テンションゲージがあるときは、けん制技の先端がヒットしたときでもフォースロマキャンからダメージを与えることが可能だ。

ソウルサヴァイヴァー

地面から多数の衝撃波を発生させて相手に攻撃する技だ。出始めに無敵時間があり、相手の連係に対する割り込みに使っていける。ヒット後は相手がダウンするので、コンボの締めに使ってダウンを奪うことも可能だ。ヒットさせたら起き上がりを攻めるもよし、相手の体力があと少しで削り切れるといったときには、しゃがみS→立ちHS→鱗剥がしにつなげば、微量ではあるがダメージの底上げを図ることなどができるぞ。

破龍爆砕

2体の龍に攻撃させる一撃必殺技だ。クリフは気絶値が高い攻撃がそろっているが、一撃準備からの一撃必殺のスピードがあるとはいえない。大ダメージを与えるコンボ構成も多いため、普段の対戦で使う機会はあまり無いだろう。

ジャスティス

JUSTICE

■身長:232cm　■血液型:解析不能　■体重:221kg　■出身:不明　■誕生日:9月2日　■趣味:睡眠　■大切なもの:自分　■嫌いなもの:人間

登場時演出①

登場時演出②

各種移動

ダッシュ

※オメガシフト中のみ

空中ダッシュ

※オメガシフト中のみ

バックステップ

空中バックステップ

※オメガシフト中のみ

ジャンプ

ホーミングジャンプ

サイクバースト

一撃必殺準備

仰向けダウン

うつ伏せダウン

気絶

よろけ

勝利時演出①

勝利時演出②

CHARACTER COLOR

セット1 P　セット1 K　セット1 S　セット1 HS　セット1 D

セット2 P　セット2 K　セット2 S　セット2 HS　セット2 D

セット3 P　セット3 K　セット3 S　セット3 HS　セット3 D

セット4 P　セット4 K　セット4 S　セット4 HS　セット4 D

技	ボタン	JC	RC	FR	Lv	G
立ち(近距離)	P	○	○		1	立/屈/空F屈/空F
立ち(近距離)	K	○	○		3	立/屈/空F
立ち(近距離)	S	○	○		3	立/屈/空F
立ち(近距離)	HS		○		5	立/屈/空F
立ち(近距離)	D		○		5	立/空F
しゃがみ	P		○		1	立/屈/空F
しゃがみ	K		○		2	屈/空F
しゃがみ	S	○	○		3	立/屈/空F
しゃがみ	HS		○		5	立/屈/空F
しゃがみ	D		○		5	屈/空F
ジャンプ	P	○	○		1	立/空
ジャンプ	K	○	○		2	立/空
ジャンプ	S	○	○		3	立/空
ジャンプ	HS		○		5	立/空
ジャンプ	D	○	○		4	立/空
レバー前入れ(遠距離)	P	○	○		3	立/空F
レバー前入れ(遠距離)	S	○	○		3×4	立/屈/空F
レバー前入れ(遠距離)	HS	○	○		5×2	立/屈/空F

デッドアングルアタック

攻撃ガード中に➡+D以外のボタン二つ同時押し

Lv	G	JC	RC	FR
3	全		○	

通常投げ

地上の相手に対して近距離で⬅or➡+HS

Lv	G	JC	RC	FR
-	投げ			

空中投げ

空中の相手に対して近距離で⬅or➡+HS

Lv	G	JC	RC	FR
-	投げ		○	

JUSTICE

地上攻撃

立ちPは2段技で2段目のみが下段。崩しの手段として使おう。立ちKと遠距離立ちSは中距離のけん制技。遠距離立ちSは多段なのとリーチを生かして使おう。立ちKは発生の早さとスキの小ささが特徴。立ちHSはスキが大きいので連続技として使おう。近距離立ちSは、発生が早く打点は高い。連係や連続技の中継として役立つ。しゃがみKは下段技でフォローが利きやすいため、近距離での崩しとして使える。しゃがみSはリーチに優れており、けん制に使えるぞ。しゃがみHSはキャンセル不能なものの、打点が高く相手を浮かせる効果があるため、置くように出すけん制や連続技のパーツとして優秀だ。➡+Pは中段攻撃の2段技。しゃがみ状態の相手に1段目は基本的に当たらないが、それでも崩しとしては非常に優秀。上半身無敵もあるので、相手の跳び込みを落とす際にも便利だ。➡+HSはリーチの長い2段技。スキは大きいもののジャンプキャンセルが可能で、1段目のリーチは特に長いため、けん制にも使っていける。2段目は浮かせ効果があるため、連続技として役立つ。

空中攻撃

ジャンプ攻撃はスキが小さく横に長いジャンプKと、2段技で攻撃判定の出ている時間が長いジャンプSが空対空として優秀。ジャンプPは連続技の高度調整などに使おう。跳び込みには、下に非常に長いジャンプHSと、後ろにも広い判定があるジャンプDを使い分けていこう。

システム共通技

ダストはリーチが長いものの、発生が遅いため崩しには使いづらい。しゃがみHSからのフォローや、N.B.の爆発に隠れて使うなど工夫が必要だ。足払いはリーチに優れ、ダウンを奪える下段技。キャンセル可能なので、けん制や連続技に使おう。通常投げは、近距離で地面バウンドさせるため追撃が容易。崩しや割り込みでガンガン狙っていこう。空中投げは相手と共に落下して地面にたたき付ける技。ガードバランス点滅時や、ロマンキャンセル使用時には追撃可能だ。デッドアングルは、相手に捕まりやすいジャスティスにとって重要な切り返し手段。テンションゲージはたまりやすいキャラなので、バレない程度に使おう。

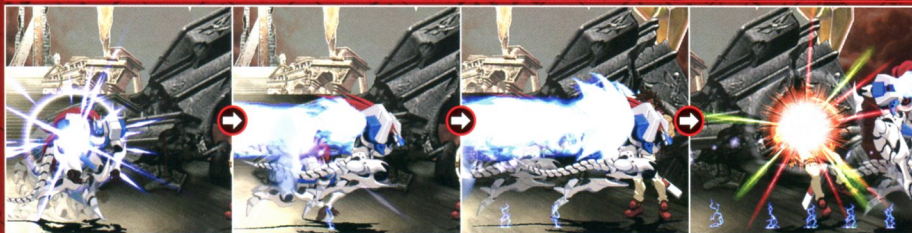
ヴァルキリーアーク

尻尾を前方に垂らして相手を待ち構える当て身技。成立時は通常投げと同様に、相手を近くで地面バウンドさせるため追撃が容易だ。空振り時のスキは小さいものの、相手の攻撃を受け止められるようになるまでがやや遅く、下段攻撃や飛び道具は取れないので、割り込みではなくリーチの長いけん制技などに対して狙って出そう。

ミカエルソード

剣状に変化した手で光と共に切り裂く。地上S版はスキが小さく攻撃判定が広いため、けん制として非常に優秀。カウンターヒット時は長時間のスライドダウンを誘発するので、中央ではミカエルブレード、端付近では空中サペリアートランスで移動してからの追撃といったことも可能だ。地上HS版は、発生が遅いものの壁バウンドを誘発する。高めで当たったときやカウンターヒット時には追撃が容易なので、リターン重視で置くように使用したり、連続技としての使用が主になる。空中版は2段技で、振り切った後に再行動が可能になる。ただし、空中に居る間にはS版HS版問わず1回しか出せないため、連発することはできず一度着地する必要がある。空中S版の2段目は相手を吹き飛ばしながらダウンを奪えるため、空中連続技の締めとして使おう。1段目をフォースロマキャンすることで、連続技をさらに伸ばすこともできる。空中HS版の2段目は壁バウンドを誘発。相手キャラや当て方によってはさらに追撃できるので、ジャンプSの1段目などからうまくつないで連続技を伸ばそう。S版との発生差と下がる距離を利用して、着地点をごまかす用途にも使える。空中ダッシュが無いため、いざというときのために覚えておこう。

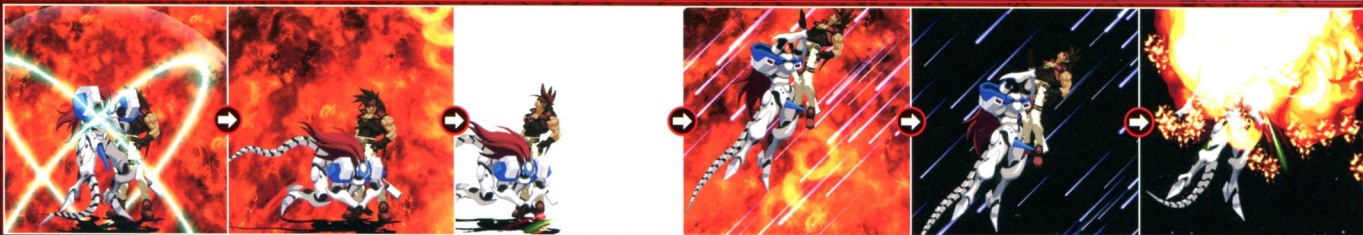
S.B.T

後転しながら雷を発生させる2段技。出始めから下半身無敵があり、大きくのけ反るため、相手の攻撃を避けながら下がる目的で使おう。全身無敵ではないので使いどころを選ぶものの、割り込みや対空としても十分に狙っていける。下がる距離は長いため、ガードさえさせれば反撃はほとんど受けない。フォースロマキャンでスキを消しながら、ヒット時には追撃することも可能だ。

JUSTICE

N.B. ～起爆

弾速の遅い小さな炎を飛ばし、相手に触れるか飛ばしたボタンを離すことで爆発させる飛び道具技。軌道はP版がジャスティスの膝の辺りから地面と平行に。K版がジャスティスの頭の高さから地面と平行に。S版が膝の辺りから大きく弧を描くように。HS版が頭の位置からS版よりも急な角度で弧を描くように。D版が頭の位置からS版と同様に大きく弧を描くように飛ぶ。画面上に複数出せる上に、N.B.の動作後半を違うボタンのN.B.でキャンセルできるので、複数N.B.を飛ばしてボタンをホールドしながら前進するのが有効な接近手段になる。炎弾には本体が攻撃を受けてしまった場合の発生保障は無いものの、相手の飛び道具を貫通するため、本体が攻撃を受けさえしなければ飛び道具同士がぶつかり合っても一方的に打ち勝つことができるぞ。起爆は相手の後方で爆発させることで、ノックバックが逆になり、相手をジャスティス側に引き寄せるように動かすことができるため、うまく飛ばして相手を引き寄せれば機動性の低さを補っていける。また、起爆はガードバランスの上昇を狙える上に、視覚的にも見づらくなるため、強力な連係を組むことができる。フォースロマキャンをうまく使って、逃げづらい連係を作ろう。フォースロマキャンのタイミングは炎弾を飛ばした直後なので、ボタンの押し離し入力で勝手に起爆してしまいやすい。ボタンを素早く押し直せば、炎弾の状態を維持できるぞ。

サベリアートランス

前方に高速で突進するフォースブレイク技。移動中は無敵で、ガードされても相手をすり抜けるため反撃を受けづらい。ダッシュの無いジャスティスには重要な接近手段にもなる。地上版は空中よりも発生が遅いものの、早い段階から上半身無敵になるので、対空しながらの脱出手段として狙っていける。攻撃判定の持続時間と突進距離が空中版よりも長いことが特徴だ。空中版は技後にそのまま空中で行動可能になる上、飛び越えていても相手の方へ向き直るので、接近手段としてはこちらの方が優秀。ヒット時は地上空中どちらも壁バウンドを誘発するため、当たる位置によっては追撃も可能。連続技パーツとしても使っていける。

フォースロマンキャンセル可能技一覧

フォースロマンキャンセル対応技名	タイミング
1 空中版Sミカエルソード	攻撃判定が出た瞬間
2 S.B.T	雷部分が出た3F後
3 N.B.	炎弾が出た瞬間

フォースロマンキャンセル対応技名	タイミング
4 インペリアルレイ	回転するレーザーが真下を過ぎた瞬間
5 ミカエルブレード	剣が前にきた瞬間
6 ガンマレイ	攻撃判定が出た瞬間

インペリアルレイ

頭部からレーザーを後方45度〜真上90度まで照射する覚醒必殺技。頭部の光にも攻撃判定があり、近距離で多段ヒットするため、ガードさせるだけでもケズリダメージを与えながら有利な状況を維持できる。ヒット数を利用して、連続技の締めやジャンプHSなどからのダウン追い打ちでダメージを無理矢理伸ばすこともできるぞ。フォースロマキャンはレーザーが真下に来た辺りで可能。避けられた際のスキ消しなどに使おう。

ミカエルブレード

剣状の腕で光と共に切り裂く覚醒必殺技。ミカエルソードと違い、光にも判定があるため画面端の相手にも一瞬で届く。相手のスキに対してあらゆる場面で使えるぞ。フォースロマキャンは攻撃判定が出る前なので、画面端同士でもハイジャンプや低空サベリアートランスから追撃ができ、どこからでもダメージを与えられる。

ガンマレイ

うずくまるように構えた後、両肩から極太のレーザーを発射する覚醒必殺技。テンションゲージが100%でないと出すこと自体が不可能だが、ゲージの消費タイミングは構え始めで50%、レーザー部分で50%の計100%。構え始め部分にも相手を浮かせる攻撃判定があり、この攻撃判定が出た瞬間にフォースロマキャンが可能になっている。発生は遅くは無いので、近距離の足払いなどから一気に相手の体力を減らすことができる。

オメガシフト

一定時間自身を強化する覚醒必殺技。テンションゲージが100%必要だが、ダッシュと3段ジャンプ、3段空中ダッシュが可能になり、すべての通常技がジャンプキャンセル対応になる。発動時のスキが非常に小さいため、固めや連続技にも使える。ただし、効果時間終了時には大きなスキをさらしつつ、自身のガードバランスが大幅に上昇+ネガティブペナルティ直前という大変危険な状態になってしまう。効果時間内に相手にトドメをさそう。

イグゼレイザー

高速で突進して相手を捕まえ、宇宙まで連れて行き爆発させる一撃必殺技。技自体は優秀なので、残り時間わずかのときなど使う価値はある。

クリフ、ジャスティス勝利メッセージ集

ここでは追加キャラクターのクリフとジャスティスの勝利メッセージを紹介。
多彩な人間関係はもちろん、コミカルなやりとりも存在するぞ。

クリフ＝アンダーソン

キャラクター名	セリフ
ソル	どうじゃ。年の功も伊達ではなかろう？
カイ	腕を上げたな、団長を貴様に任せてよかったわい。
メイ	末恐ろしい子だ。じゃが悪いことは言わん。今は立ち去るがいい。
ミリア	なにやら悩みがあるようじゃな。よければこの爺いに話してみんか？
エディ	寿命というやつか……のう、おぬしの心残りはなんじゃ？力になれるかもしれんぞ？
ポチョムキン	力押しではこの老いぼれは倒せぬぞ。
チップ	技も腕もあるが、気が逸りすぎじゃ。辛抱が足らんぞい！
ファウスト	最近の若いのにはどうもついていけんと思ってたが……。
梅喧	女だてらに……とはいうまい、じゃがその剣では、魂までは斬れぬぞい。
紗夢	バカモン！料理を粗末にするな！
ジョニー	居合いか。若いに似合わず古風な技を使うな。じゃがワシのほうが一枚上手じゃったな。
アクセル	その服、その言葉。おぬし、若作りしとるがもしや……
闇慈	ふむ、なよなよとした見かけのわりに、気合いは十分じゃな
ヴェノム	おぬし……人を殺めたな、背が重いじゃろう。
テスタメント	立派になったの……。これで……思い残すことはない……。
ディズィー	求めもせぬ力か。じゃがこの世に人と生まれたからは、皆それくらいの荷は背負ってるもんじゃ。胸を張ることじゃな。
スレイヤー	闇の眷族が何をしておる？返答次第では返すわけにはいかんぞい
イノ	色仕掛けは歓迎じゃが、あざとすぎるのは考えものじゃのう。何をたくらんでおる？
ザッパ	コラッしゃんとせんかっ！男なら、背筋を伸ばして前を見つめるもんじゃ！
ブリジット	幼子も、玩具を武器に替えて繰る世の中とは……平和が、来たと思っとったんじゃがのう。
ロボカイ	なんと、最近の戦は、カラクリ任せなのか？聖騎士団も堕ちたものよのう。
アバ	派手に怪我をしておるな、お主大丈夫か？ところで、その斧、何処かで見た事があるような気が…はたして何処じゃったかの～？
聖騎士団ソル	ズイブン懐かしい格好をひっぱりだしてきたのう。ところで封炎剣はどうした？
クリフ	何のつもりか知らんが、斬竜刀は重かろう。腰を痛めるぞい！
ジャスティス	すまぬの……。貴様も、ワシも、これからの時代にはいらぬものじゃ。

ジャスティス

キャラクター名	セリフ
ソル	私こそが唯一にして絶対。完成型ギア壱号。
カイ	これが人類の精華、聖騎士団か。たわいもない。
メイ	忌々しい。まだ生き残りがいたか、ジャパニーズめ。
ミリア	禁呪による身体強化か。所詮は二線級の技術よ。
エディ	失せろ。人類以外の生命体は我が敵ではない
ポチョムキン	力で私に勝てるはずもない。命を捨てるのが貴様の愛国心か？
チップ	高速移動に特化した個体か。今後の参考にしておこう。
ファウスト	この生物はデータにないな。貴重なサンプルだ。遺伝子構造から解析する必要がある。
梅喧	殺戮が憎しみを呼び、憎しみが殺戮を呼ぶか。それを力に変えるとは、なんとも罪深い生物だ。
紗夢	気功を使うか。だが出力の面ではまだまだだな。
ジョニー	神速とはこれのことか。人間の認識は笑止に値するな。
アクセル	体内に局地的なポテンシャル異常を内包とは。なぜ因果律干渉体がこんなところに？
闇慈	ジャパニーズか。まだ臨界には達していないようだな。
ヴェノム	命を惜しまねば勝てると思ったか。
テスタメント	ふむ。興味深いロジックエラーだ。半独立思考型ギアごときが反抗を正当化した理由はなんだ？
ディズィー	今は眠れ。
スレイヤー	退け、闇の眷族よ。この戦いは、我らと人類の戦い。異種たる貴様らの居場所はない
イノ	因果律干渉体か……未来は我らに何を望んでいるというのだ？
ザッパ	魂魄を集積し、兵器と為す、か。いかにも合理的だな
ブリジット	貴様ではない。貴様につらなる未来を潰すのだ。人類は……殖えてはならぬ
ロボカイ	生体組織によらぬ法力増幅技術だと？やつらは何を考えている……
アバ	ホムンクルスごときが！その程度で扉を開くとは笑止。永久に闇に彷徨うがいい。
聖騎士団ソル	ほう、群に入り我等に盾突くか…しかし、貴様が聖騎士団に入ったところで何もかわらぬ！所詮貴様も我々と同じと言う事実はな！
クリフ	老兵よ、消えるがいい。
ジャスティス	絡繰りか？人間共も無駄なことをしたがる。

VERSUS

記事の見方・注意点

●コンボ・動作の表記について

Ⓒ…… キャンセル
Ⓙ…… ジャンプキャンセル
Ⓡ…… ロマンキャンセル
Ⓕ…… フォースロマンキャンセル
【　】.. ガトリングコンビネーションでのつなぎ

●ダメージについて

全体力460に対してどのくらい減るか。
※特に表記が無い限り、ソルまたはソルと同等の防御力の相手に対し、根性値がかからない状態で決めたもの

●連続技の限定条件の見方

連続技の番号の下にある表記は以下の条件を表します。

画面中央…………画面中央始動
画面端…………画面端（画面端付近）始動
CH………………初段カウンター限定
数字（50%など）……必要なテンションゲージ
くらい姿勢………初段のくらい姿勢
対空………………初段空中ヒット始動

●用語の略称

ガトリング
……ガトリングコンビネーション
ダスト……ダストアタック
ロマキャン
……ロマンキャンセル
デッドアングル
……デッドアングルアタック
フォルトレス
……フォルトレスディフェンス

通常技で繊細に、必殺技でぶっきらぼうに攻め立てろ!

ソル＝バッドガイ

SOL BADGUY

豪快な技がそろう高火力な主人公。必殺技はハイリスクハイリターンなものが多く、通常技を布石にいかに本命を通すかが重要だ。動かしやすいので初心者も使いやすい。

通常技で接近のための布石を撒け

ソルのけん制の主軸は、発生が早くリーチの長い遠距離立ちS。間合いをしっかり把握し、相手が動こうとしたところや攻撃の空振りを狙って当てていこう。相手に遠距離立ちSを意識させて動きづらくさせられれば、奇襲の空中ダッシュジャンプSなども通りやすくなる。

遠距離立ちSをつぶすように技を出してくる相手には、遠距離立ちSよりもリーチの長い立ちHSや、低姿勢の足払いが有効だ。これらの技でも勝てない場合には、各種必殺技を使うか、相手の攻撃をうまく空振りさせてから攻め込もう。

空中から来る相手には、発生が早く上方に強い立ちKと、上半身無敵の➡＋Pを使い分けて対空しよう。

ガードされても遠距離立ちS→しゃがみSで、展開の早い攻めを継続できる。

遠距離立ちS先端の間合いで相手の出鼻を挫いていこう。

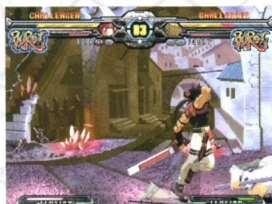
相手が動きづらくなったところで一気に間合いを詰めよう。

困ったらヴォルカ

ヴォルカニックヴァイパーは出始めから無敵の切り返し技。すきは大きいが、ガードされてもロマキャンをすれば逆に攻めに転じることができる。テンションゲージの使い道に迷ったらとりあえず放ってみよう。ただし空振りすると危険なので、テンションゲージがあるからといって一辺倒にならないように。

1段目はソルがまだ地上に居るのでロマキャンの入れ込みからスムーズに攻められる。

ぶっきらぼうにガードを崩せ!

ソルの崩しはコマンド投げのぶっきらぼうに投げるを中心に、相手の回避方法に合わせて攻撃を選択していく。しゃがみ攻撃で暴れてくる相手には遅めのガトリングでカウンターを狙い、ジャンプやバックステップで逃げようとする相手には下段攻撃や、立ちKを振っていく。相手に的を絞らせないように連係し、相手が固まったらダッシュからぶっきらぼうに投げるを狙っていこう。

ダストも、リーチは短いものの発生は早い方なので優秀。相手の意識の裏をかこう。

ガンフレイムでラッシュをかけろ!

ガンフレイムのフォースロマキャンは、攻撃判定が出る前からソルが動けるようになるため非常に優秀。立ちKなどからガンフレイムフォースロマキャン→ガードで、相手の打撃暴れと無敵技の両方に勝ちながら攻めを継続したり、立ちHS先端などからガンフレイムフォースロマキャン→ダッシュジャンプKで逃げ場を塞いで攻め込める。コンボにも使うので必ずマスターしたい。

相手のけん制に合わせてガンフレイムフォースロマキャン→ガードで一方的に勝てる。

連続技

連続技	条件	コマンド	DAMAGE
連続技①		【遠距離立ちS→立ちHS】Ⓒ HSファフニール（～ FBタイランレイブ）	99(148)
連続技②		ぶっきらぼうに投げる→（ダッシュ）ジャンプDⒸ サイドワインダー☆→【近距離立ちS→しゃがみHS】Ⓙ HS（1段目）Ⓒ サイドワインダー☆→（垂直ジャンプ）ジャンプSⒸ サイドワインダー☆→地上バンディットリヴォルヴァー	155
連続技③	25%	【しゃがみK→しゃがみHS】Ⓒ グランドヴァイパー☆→（ダッシュ）ジャンプDⒸ サイドワインダー☆→【近距離立ちS→しゃがみHS】Ⓙ S→サイドワインダー☆→➡＋PⒸ HSファフニール～ FBタイランレイブ	203
連続技④	画面端	【立ちK（1段目）→➡＋P→立ちHS】Ⓙ D→（降り際に）ジャンプD→（着地→ダッシュ）ジャンプD→（降り際に）ジャンプD→（着地→ダッシュ）【ジャンプK→ジャンプD】Ⓙ DⒸ Sヴォルカニックヴァイパー～叩き落し	237
連続技⑤	画面端 75%	足払いⒸ FBファフニール☆→グランドヴァイパー☆→（後方ジャンプ） FBサイドワインダー☆→（前方ジャンプ）ジャンプKⒸ サイドワインダー☆→（垂直ジャンプ）ジャンプSⒸ サイドワインダー☆→➡＋PⒸ HSファフニール～ FBタイランレイブ	289

①はけん制からの基本コンボ。FBタイランレイブはダウン復帰可能なので、ダメージを取りたいとき以外は追加を出さずによろけたところを攻めよう。②はコマンド投げからの追撃。拾う高さやタイミングを間違えなければ全キャラに入るぞ。③は密着からのコンボ。グランドヴァイパーはレバガチャ＆ボタン連打でヒット数が増える。地上コンボの場合、グランドヴァイパーの5ヒット目辺りでレバガチャをやめればクリーンヒットしやすい。④は画面端でのコンボ。昇りのジャンプDは最速で入力し、硬直が解けた瞬間に次のDを入力しよう。画面端を維持できるのが強みだ。⑤は画面端足払いからの高威力連続技。対応キャラは少ないが大ダメージを狙える。グランドヴァイパーは入力後、ボタンだけを2～3連打するとクリーンヒットする。当て方の応用で対応キャラを増やすことができるぞ。

※コンボ内の※☆はクリーンヒット

連続技④非対応キャラ：メイ、ミリア、梅喧、ジャム、ディズィー、ブリジット、クリフ
連続技⑤対応キャラ：ソル、アクセル、テスタメント、ザッパ
連続技⑤、グランドヴァイパーをボタン2～3連打でクリーンヒット：ソル、カイ、アクセル、ミリア、ジョニー、闇慈、テスタメント、ザッパ、聖騎士団ソル
連続技⑤、グランドヴァイパーをレバガチャなしでクリーンヒット：ポチョムキン、ロボカイ
連続技⑤、グランドヴァイパーを少しレバガチャでクリーンヒット：メイ、梅喧、クリフ
連続技⑤、グランドヴァイパーを多めにレバガチャでクリーンヒット：エディ

SOL BADGUY

攻守のタイミングを見極めてバランスよく闘おう

カイ＝キスク
KY KISKE

カイの戦闘スタイルは攻守両対応のバランスタイプだ。相手に合わせた対応も重要となるが、その分やり込めばやり込むほどキャラクターもこたえてくれるぞ。

得意な間合いを維持して自分のペースで闘おう

カイはオールレンジで闘える技がそろっており、あらゆる状況に対応できるバランスのいいキャラだ。近距離では攻撃発生の早いP、K、足払いが機能する。PやKからは足払いやスタンディッパーにつないでダウンを奪い、起き攻めに持っていくのが基本の流れだ。中距離ではリーチに優れる遠距離立ちSやスタンエッジが強い。しかしこれらは跳び込まれると反撃を受けてしまうので、相手の攻撃空振りを誘ってからなど、相手を良く見て振れるようになるといいだろう。遠距離ではスタンエッジチャージアタックも使える。出せればガンガン前に走れるので、テンションゲージをためるのにも有効だ。

発生の遅いスタンエッジチャージアタックは、そのまま出してもモーションを見てから反撃されてしまうが……、

逃げる相手に対して使うと反撃を受け難い。ここから弾を追いかけるようにダッシュ。

地上の制圧力が高いので安全に走れる。テンションゲージをためつつプレッシャーをかけていこう。

対空攻撃を意識しよう

遠距離立ちSやスタンエッジ等の技を振っていると、相手は前ジャンプや空中ダッシュでの飛び込み攻撃を狙ってくるようになる。そこで意識したいのが、上半身無敵の➡＋Pと、空中投げでの対空だ。特に➡＋Pはヒットするとコンボがつながるので、ダメージ源になる。相手の飛び込みを誘い、対空攻撃で落としていこう。

飛び込み角度によっては、➡＋Pは空振りしてしまう。空中投げと使い分けよう。

ダウンを奪って起き攻めを仕掛ける

カイのコンボは、HSジャベリンで締めてダウンを奪うことが多い。そこからはスタンエッジチャージアタックや、⬋＋HSを重ねて起き攻めをしかけよう。前者はガードさせれば大幅に有利となる。ダッシュから崩し行動を狙う際に有効だ。後者はガードバランスを上昇させられる。次の攻撃が当たったときの期待値が跳ね上がる。どちらもガードさせるだけで相手に大きなプレッシャーをかけられるぞ。

⬋＋HSは、持続の後半を重ねると相手のリバーサル技をガード可能。忘れずにレバーをガード方向に入れておこう。

投げと中段攻撃でガードを揺さぶる

近距離戦では投げと中段攻撃を利用して崩しを仕掛けていこう。投げはフォースロマキャン対応。コンボにいけるとまとまったダメージ源となる。グリードセバーはめくり判定もあるので、ダッシュから繰り出せば表裏の二択にもなる。ただしガードされるとすきが大きいので痛い反撃を受けてしまう。ロマキャンの保険を持った上で仕掛けたい。FBグリードセバーも中段攻撃として非常に優秀だ。

ダストはリーチが長く、ガードされても痛い反撃を受けにくい。当たらずとも崩し行動を見せておくことが重要だ。

連続技

連続技	条件	レシピ	DAMAGE
連続技①	25%	通常投げⒻ（ダッシュ）【近距離立ちS→立ちHS】Ⓒグリードセバー→【近距離立ちS→しゃがみHS】ⒸHSヴェイパースラスト～HSライジングジャベリン→【しゃがみP→近距離立ちS→しゃがみHS】ⒸHSヴェイパースラスト～HSライジングジャベリン ※1	120
連続技②	対空	（空中の相手に）【➡＋P→しゃがみHS】ⒿSⒿ【S→HS】ⒸHSヴェイパースラスト～HSライジングジャベリン	136
連続技③	50%	FBグリードセバー→ライトニングストライクⒻ【近距離立ちS→しゃがみHS】ⒿS Ⓙ【S→HS】ⒸHSヴェイパースラスト～HSライジングジャベリン	148
連続技④	画面中央 50%	足払いⒸセイクリッドエッジ→➡＋HS×3Ⓙ（空中ダッシュ）【S→HS】ⒸHSヴェイパースラスト～HSライジングジャベリン	164
連続技⑤	画面端	⬋＋HS→（ダッシュ）足払いⒸSヴェイパースラスト～Sライジングジャベリン→（ダッシュ）【➡＋HS→しゃがみHS】Ⓒグリードセバー→【近距離立ちS→しゃがみHS】ⒸHSヴェイパースラスト～HSライジングジャベリン ※2	205

①はしゃがみP以降の難度が高い。後半は省いて安定して起き攻めに持ち込んでもいいだろう。②は対空コンボ。➡＋Pを振るときにはしゃがみHSを仕込んでおいて損は無いぞ。③は新技FBグリードセバーからのコンボ。ライトニングストライクフォースロマキャン→近距離立ちSは入力が忙しいので要練習。④は足払いヒット確認から狙える。➡＋HS×3は目押しで入力しよう。⑤は画面端起き攻めで⬋＋HSがヒットしたときに狙える。ノーゲージで十分な火力が出るぞ。

カイの実戦用コンボの難度は比較的やさしい。確実にダメージを与えよう。

※1：ソル以外限定
※2：ソル、メイ、ミリア、梅喧、ジャム、ディズィー、イノ、ブリジット、クリフ以外限定

イカリでぐるぐる回りながら空中を自由に駆け巡れ!

メイ
MAY

今作のメイはコマンド投げの性能は変化したものの、ガードを崩す手段を豊富に備えている。テンションゲージを25%持った状態の攻めが強力だ。

空中戦を重視した闘いを展開する

メイの基本となるのはジャンプHS、しゃがみS、遠距離立ちSによるけん制。攻撃判定の持続時間が長いジャンプHSの先端を当てるように跳び回り、すきあらばジャンプ⬇＋HSや空中ダッシュジャンプSをガードさせて有利な状況を作るのが狙い。ジャンプHSのさらに上から接近しようとする相手には、上半身が無敵状態となるジャンプDで迎撃するのもあり。ジャンプHS、ジャンプDともにカウンターヒットさせれば相手は長時間ダウン復帰できないので、追撃でさらなるダメージを狙える。空中を飛び回る相手にはあえて地上で待ち受けて、各種イルカさん・縦で迎撃する手段も有効だ。溜めコマンドの準備をしておこう。

対空はジャンプP、ジャンプKによる空対空。上半身無敵の➡＋P、攻撃判定が強い立ちHSが軸。立ちHSは地上けん制でも◎。

↘＋Kは姿勢が低く奇襲や攻撃をかわすのに便利。先端を当てたり、フォースロマキャンでスキをフォローしよう。

テンションゲージが25%ある状況で地上技をガードされたら、イルカさん頑張って・横を使って再度有利な状況で接近しよう。

レスティブローリングでかく乱する

レスティブローリングは3回まで8方向へ自由に挙動制御できるため、相手をかく乱するのに最適。ダメージは低いものの、ガードされても相手から離れるように動けば反撃されにくい上、ヒット時はダウンを奪えるというスグレモノ。地上の相手に空中からめくりを狙ったり、空中の相手をとらえたりと、立ち回りのアクセントに加えよう。

ジャンプHSから空中Sレスティブローリング→方向転換(⬇)×3でダウンを奪うこともできる。

オーバーヘッドキッスでガードを崩す

相手をダウンさせたり、ジャンプ攻撃をガードさせて有利な状況を作ったら、移動投げのオーバーヘッドキッスでガードを崩しにかかるのも手。オーバーヘッドキッス自体は投げる直前に無敵状態となるため、相手の暴れをつぶしつつ投げを決めやすい。そのため、投げの対の選択肢として使用するのは、相手のジャンプを防止しやすいものを選ぼう。投げと打撃どちらが決まっても大ダメージのチャンスだ。

打撃の選択肢として有効なのは、下段無敵の立ちK、もしくは足払いが本命。投げを嫌がる相手に大ダメージを与えろ!

レスティブローリングで中下段二択

ジャンプキャンセル可能な技をガードさせた後は、中段技の昇り空中Sレスティブローリングとしゃがみ K、足払いなどの下段技で択一攻撃を仕掛けるのも効果的。テンションゲージが25%あれば、空中Sレスティブローリング1段目フォースロマキャンから、後述の連続技④へ移行しよう。軌道を制御すればガードされても反撃を受けにくいのも魅力だ。マスターできればかなりのプレッシャーを与えられるぞ。

昇り空中Sレスティブローリングは、→↘↓↙←↖↘＋S、もしくは→↓↘→↗＋S入力で出すのがオススメ。

連続技

連続技	条件	レシピ	DAMAGE
連続技①	25% / しゃがみ	【立ちK→立ちHS→足払い】Ⓒ▶HSイルカさん・横〜イルカさん頑張って・横→(ダッシュ)【近距離立ちS→立ちHS】Ⓒ▶Sイルカさん・縦→しゃがみPⒸ▶HSイルカさん・縦	204
連続技②	25%	足払いⒸ▶じゃっくはうんど→Sイルカさん・縦→【近距離立ちS→立ちHS】Ⓒ▶HSイルカさん・縦	159
連続技③		オーバーヘッドキッス→【近距離立ちS→立ちHS】Ⓒ▶HSイルカさん・縦	104
連続技④	25%	空中SレスティブローリングⒻ▶ジャンプ⬇＋HS→(着地) Sイルカさん・縦→【近距離立ちS→立ちHS】Ⓒ▶HSイルカさん・縦	182
連続技⑤	画面端 / 75%	(相手画面端)足払いⒸ▶HSイルカさん・横→立ちHSⒸ▶HSイルカさん・横Ⓕ▶(ダッシュ)【しゃがみS→立ちHS】Ⓒ▶HSイルカさん・縦→(ダッシュ)究極のだだっこ	249

メイの連続技は【近距離立ちS→立ちHS】Ⓒ▶イルカさん・縦が重要なパーツとなる。これは近距離立ちSがヒットした瞬間にニュートラル＋HSを押し、すぐにレバーを下方向へ。そして立ちHSがヒットしたら遅めにキャンセルしてイルカさん・縦を出すのがコツ。練習してリズムをつかみ、成功率をアップさせることが大事だ。④は相手が空中復帰する間際にジャンプ⬇＋HSを当て、さらに着地と同時にイルカさん・縦を出す。⑤はしゃがみS直前のダッシュを着地と同時にするのがポイントだ。

HSイルカさん・縦で連続技を締めたら、D拍手で迎えてくださいから攻め込もう。

素早い動きと多彩な起き攻めで華麗に舞おう

ミリア＝レイジ

MILLIA RAGE

ゲーム中1、2を争うスピードと強力な起き攻めが持ち味のミリア。少ない体力を機動力と高性能な技の数々でカバーしつつ怒とうの起き攻めでとどめを刺そう。

スピードを活かして一方的な立ち回りを展開しよう

姿勢が低く素早い地上ダッシュと2回まで出すことができる空中ダッシュ、さらには移動技の前転や高速落下などを駆使することで圧倒的な立ち回りの強さを誇るミリア。地上戦は発生の早い遠距離立ちSやリーチに優れた足払いで相手を追い払い、空中ダッシュからのサイレントフォースで一気に近距離戦に持ち込める。ただし一度投げた後は3秒間程回収ができなくなるため、計画的に使おう。空中に逃げる相手にはジャンプPでの牽制が有効。ヒット確認からジャンプ中⬇＋HS→バッドムーンや空中プリティメイズまでつないでダウンを奪っていこう。一度ダウンさえ奪ってしまえば全キャラ中随一の起き攻めで一気に勝負を決めることができるぞ。

けん制として優秀な遠距離立ちSはヒット、ガード時にジャンプキャンセルが可能。素早い展開に持ち込もう。

地上・空中共にとにかく速い。高速落下フォースロマキャンジャンプKで遠距離から一気に近付くこともできる。

跳び込みのサイレントフォースは相手の通常対空技を無力化できるほど強力。有効に使おう。

見えない起き攻めで攻め立てる

ダウンを奪った後はミリアの時間。画面中央でダウンを奪ったときはHSタンデムトップorプリティメイズを重ねてからしゃがみKなどの下段と➡＋Kなどの中段で相手を崩そう。画面端でダウンを奪ったときはFBシークレットガーデンを重ねるのが非常に強力。レバー⬇⬆⬇⬆や⬆⬇⬇⬆などで弾を制御して逃げられないようにしよう。

FBシークレットガーデン重ねは後ろにジャンプしながら発生するためリバーサル技を無効しつつ攻めることができるぞ。

空中ダッシュキャンセルを使いこなす

ミリアのジャンプS、ジャンプHS、ジャンプDはヒットまたはガード時のみ空中ダッシュでキャンセルすることが可能。コンボで使う以外にも【ジャンプP→ジャンプHS】などを空中ガードさせてから空中ダッシュキャンセル→ジャンプ中⬇＋HS等で攻めを継続させたり、地上の相手にジャンプSをガードさせた後に空中ダッシュジャンプSと空中ダッシュ→プリティメイズで表裏の選択を迫るといった使い方もできるぞ。

ジャンプ攻撃から空中ダッシュ攻撃が出せるのはミリアの特権。使いどころを見極めうまく使いこなそう。

通常投げで試合を制す

追撃からダウンまで奪える通常投げはミリアの重要なダメージ源。有利な状況からのダッシュ投げ以外にも、前転→投げ、起き攻めHSタンデムトップ重ね→ヒット前に投げ、シークレットガーデン重ね→投げ、サイレントフォース→空中ダッシュ→着地投げなど常に投げを意識して攻めていこう。また投げが失敗した際に出てしまう立ちHSは発生が早く相手の投げ返しHSに競り勝つことも多いぞ。

とにかく強いミリアの通常投げ。成功時は確実にコンボを決めてダウンを奪いつつ画面端へ運ぼう。

連続技

連続技	条件	内容	DAMAGE
連続技①		通常投げ→（ダッシュ）【遠距離立ちS→しゃがみHS】Ⓙ▶HS→キャンセル空中ダッシュ HS→キャンセル空中ダッシュ ⬇＋HSⒸ▶バッドムーン ※	100
連続技②		【近距離立ちS→しゃがみHS】Ⓙ▶【S→HS】→キャンセル空中ダッシュ HS→キャンセル空中ダッシュ ⬇＋HS→（着地）【近距離立ちS→しゃがみHS】Ⓙ▶HS→キャンセル空中ダッシュ ⬇＋HSⒸ▶バッドムーン	179
連続技③	画面中央 25%	足払いⒸ▶ラストシェイカー〜ロンギヌス→（空中ダッシュ）ジャンプD→（着地）しゃがみHSⒿ▶HS→キャンセル空中ダッシュ HS→キャンセル空中ダッシュ ⬇＋HSⒸ▶バッドムーン	170
連続技④	画面端 しゃがみ	➡＋K→遠距離立ちSⒸ▶Sタンデムトップ→立ちPⒿ▶【K→HS】→キャンセル空中ダッシュ HS→キャンセル空中ダッシュ ⬇＋HSⒸ▶バッドムーン	132
連続技⑤	50%	【近距離立ちS→しゃがみHS】Ⓙ▶SⒸ▶プリティメイズ→（2段ジャンプ→空中ダッシュ）D→（着地）しゃがみHSⒿ▶HSⒸ▶プリティメイズ→（2段ジャンプ）D→（着地）➡＋HS	226

①は通常投げからの基本コンボ。タンデムトップやプリティメイズからも同じコンボが入るぞ。軽量級には立ちK→ジャンプ【P→K→HS】→空中ダッシュジャンプ⬇＋HSとつないでダウンを取ろう。②は画面中央から端まで運べる拾い直しコンボだ。③のコンボは足払いから直接ロンギヌスを当てて画面中央から端へ運ぶことができる。④は中段の➡＋Kからのコンボ。➡＋Kから目押しで遠距離立ちSをつなごう。⑤は画面中央からのダメージ重視コンボだ。

崩しからコンボを使い分けるのが重要なミリア。後半はジャンプ⬇＋HSⒸ▶バッドムーンでダウンを奪おう。

※1の投げコンボはキャラ別に使い分ける必要がある。

・通常投げ→【遠距離S→しゃがみHS】Ⓙ▶HS→キャンセル空中ダッシュ HS→キャンセル空中ダッシュ ⬇＋HSⒸ▶バッドムーン
対応キャラ：ソル、ミリア(後ジャンプ)、ポチョムキン、チップ、ファウスト、アクセル、闇慈、テスタメント、スレイヤー、イノ、ザッパ、聖騎士団ソル、ジャスティス(後ジャンプ)
・通常投げ→【遠距離S→しゃがみHS】Ⓙ▶HS→キャンセル空中ダッシュ ⬇＋HSⒸ▶バッドムーン
対応キャラ：カイ、エディ、ヴェノム、アバ
・通常投げ→【遠距離S→しゃがみHS】Ⓙ▶【K→HS】→キャンセル空中ダッシュ ⬇＋HSⒸ▶バッドムーン
対応キャラ：ロボカイ
・通常投げ→（ダッシュ）遠距離SⒿ▶【P→K→S】→キャンセル空中ダッシュ ⬇＋HSⒸ▶バッドムーン
対応キャラ：ジョニー
・通常投げ→ダッシュ立ちKⒿ▶【P→K→HS】→キャンセル空中ダッシュ ⬇＋HSⒸ▶バッドムーン
対応キャラ：ディズィー、ブリジット、メイ、梅喧、クリフ
・通常投げ→（ダッシュ）遠距離SⒿ▶S→キャンセル空中ダッシュ ⬇＋HS　対応キャラ：紗夢

エディ召喚による立ち回りから波状攻撃に巻き込もう

エディ

EDDIE

エディのウリは何といっても各種エディ召喚で2対1の状況を作り出せること。互いの攻撃を連係させ、死角の無い立ち回りを展開しながら相手を追い詰めよう。

エディ召喚による圧力で画面端へと追い込んでいこう

エディは飛行動作に加え、斜め下に強いジャンプK、リーチに優れたしゃがみSなど本体のみでも扱いやすい技を一通りそろえている。ここにエディ召喚による分身の各種攻撃を絡めて二体による波状攻撃に持ち込み、高い攻撃能力を得られるのが最大の強みだろう。この強みを最大限に発揮できるよう、相手の攻撃圏内より少し外側で積極的にエディ召喚をし、分身を出現させてプレッシャーを与えていこう。２対１の状況では、攻撃範囲の広い対空攻撃（AC）が使いやすい。威嚇を兼ねたけん制としてチラつかせながら、ゆっくりと逃げ場のない画面端へと追い込もう。

対空攻撃（AC）はかなり上まで判定があるので、前に出て回避するのは難しい。

分身の攻撃のすきをいつでも本体でフォローできるように陣取りながら動きつつ……、

これ以上上下がれない画面端まで追い込んで相手に何らかの対応を迫っていくのだ。

分身を囮にしてすきを突く

機動力の高い相手や、飛び道具で分身を攻撃しやすい相手をエディゲージを残した状態で画面端まで追い込むのは難しい。そこで、あえて分身を囮にして相手の攻撃のすきに本体で攻め込んでいこう。分身を相手の本体が攻撃した場合は相手側にのみヒットストップが発生するので、相手が動けないすきに本体の攻撃を仕掛けられるぞ。

➡+HSやしゃがみHSによるカウンター狙いが成功すれば一気に大ダメージを奪うことができる。

ダウンを奪い、波状攻撃に巻き込もう

足払いやSインヴァイトヘルでダウンを奪った後は身動きの取れない相手に波状攻撃を仕掛ける絶好のチャンス。事前に分身を出現させていなかった場合はエディ召喚ヴァイスから移動攻撃を相手の起き上がりに重ねつつ、ジャンプKから飛行→ジャンプKの中段と着地立ちKの下段で二択を迫っていこう。この連係のほかにも小攻撃→ダムドファング or 立ちKによる崩しも強力だ。

二択を凌がれても再度の分身攻撃からラッシュが継続する。小攻撃→ダムドファングや移動攻撃を駆使してガンガン攻めていこう。

転移を駆使した表裏の崩しを仕掛けよう

エディ召喚中に相手を波状攻撃に巻き込んだときは、小攻撃と転移を絡めた表裏の二択が強力。立ちPやしゃがみPと同時に移動攻撃で分身を相手の背後まで移動させつつ、立ちKなどからキャンセルで転移をすると相手の背後に出現することができるので、ここから立ちKや立ちPなどで相手のガード方向を惑わせていこう。また、小攻撃を出した時点での分身の位置次第では正面にも出現できるぞ。

相手がガードに集中しているなら転移→ダムドファングも強力。分身が残っていればシャドウホールから追撃して、攻勢を維持しよう。

連続技

連続技	コマンド	DAMAGE
連続技① カウンターヒット	対空攻撃（AC）（カウンターヒット）→➡+P&対空攻撃（AC）Ⓙ【K→HS→D】&対空攻撃（AC）	165
連続技②	（エディ召還中）【立ちK&移動攻撃→近距離立ちS→➡+P（1段目）→立ちHS】→シャドウホール→（ダッシュ）ドランカーシェイド×3→立ちHS（1段目）ⒸSインヴァイトヘル	113
連続技③	（エディ召還ヴァイス中）【立ちK→近距離立ちS】→移動攻撃→（ダッシュ）【➡+P→近距離立ちS】→移動攻撃→（ダッシュ）【近距離立ちS→しゃがみS&小攻撃】ⒸSインヴァイトヘル	88
連続技④ 対空 画面端	（空中の相手に）➡+PⒿ【K→HS→D】→（着地）ハイジャンプ【HS→D】	130
連続技⑤ 画面端 50%	立ちHS（1段目）ⒸSインヴァイトヘル→【しゃがみK→しゃがみHS】Ⓒアモルファス	202

エディのコンボは本体のみでは目立ったものは無く、分身を絡めたものがほとんどとなる。①はけん制の対空攻撃（AC）始動のコンボ、②&③は起き攻めなどで分身との同時攻撃から連係を兼ねたコンボ。分身の攻撃はボタンを放したときに発生するので、できるまで要練習だ。対して④、⑤は単体のみで狙えるコンボ。エディゲージが無い場合などでコンボチャンスが来たときに狙っていこう。

各種通常技から足払いにつなぎつつ分身を召喚する行動がときにコンボ以上に大きな意味を持つ。起き攻めが強力なエディならではだ。

さまざまな状況から起き攻めへ、チャンスを逃すな

ポチョムキン

POTEMKIN

機動力に乏しいものの、強力な投げ技とリーチに優れた通常技を多く持つポチョムキン。ほとんどの技からダウンを奪えるので、起き攻めでチャンスを掴んでいこう。

ポチョムキンの性能を理解する

ポチョムキンは地上・空中ダッシュが無いため機動力に乏しいが、リーチが長く硬直が短いけん制に最適な技と、発生が早く判定も強い対空攻撃のどちらもそろっている。さらに、中段・下段・コマンド投げとガードを崩す手段がどれも強力な上にループ性の高い起き攻めを持つキャラクターだ。相手との距離が離れている場合は我慢を強いられるが、一度接近に成功しダウンを奪えば起き攻めで大ダメージを与えられる。機動力の低さをハンマーフォールやメガフィストでフォローしつつ、動きが単調にならないように気を付け、一度のチャンスで勝負をモノにしよう。ダッシュはできないが前に歩くだけで相手にプレッシャーを与えられるぞ!

遠距離立ちSは地上・空中どちらの相手にも当たりやすいので動きの抑制にうまく使おう。

バックステップは無敵時間が長く、硬直が短いので相手の攻撃を避けつつ反撃を狙えるぞ。

ハンマーフォールは相手の覚醒必殺技と投げ以外の攻撃を一発耐えられる。相手の攻撃にうまく合わせよう。

さまざまな場面でダウンが取れる通常技

注目したいのはジャンプSと立ちP。ジャンプSは空中ヒット時に相手を地面にたたき付ける効果があり、立ちPは空中ヒット時のダウン復帰不能時間長い。そのため、空対空や立ちP空中ヒットからも毎回ダウンが取れるようになっている。各種技の特性をうまく活かし、毎回起き攻めに持っていけるようにヒット時の状況確認を練習しよう。

立ちP空中ヒット時は遠距離立ちSやしゃがみS、ジャンプPなどにつなげよう。

足払いと➡+Pで相手を迎撃しよう

足払いはリーチ、判定、硬直どれも優れており、➡+Pは上半身無敵が付いている発生の早い攻撃だ。どちらも必殺技・覚醒必殺技でのキャンセルが可能で➡+Pはジャンプキャンセルもできるためガードされたときのフォローもしやすい。地上の相手には足払いを、空中の相手には➡+Pを合わせて相手の攻めをうまくさばこう。うまく迎撃に成功したらダウンを奪い起き攻めへ移行しよう。

足払いはガード時もキャンセルがかかるので、起き攻め時のジャンプ防止や攻め継続にも使えるぞ。

リバーサル行動を警戒しつつ起き攻めをしよう

起き攻めは中段、下段、コマンド投げで選択を迫るのも強いが、ハンマーフォールを使った相手のリバーサル行動を抑制した攻めにも注目したい。方法はハンマーフォールを相手の起き上がりに重ねフォースロマキャンを入力する。ヒットストップによってヒット時と空振り時のフォースロマキャンのタイミングを使い分けられればリバーサルを警戒した起き攻めができるぞ。判断は難しいが練習して覚えよう。

ハンマーフォールを重ねた後、フォースロマキャンしてリバーサル無敵技をガード。成功したら反撃をたたき込め!

連続技

連続技	条件	レシピ	DAMAGE
連続技①		【立ちK→近距離立ちS→しゃがみS→足払い】	101
連続技②	対空	(空中の相手に)【立ちP→しゃがみS】Ⓒ▶ヒートナックル～ヒートエクステンド	107
連続技③	25%	スライドヘッド(地震部分)Ⓕ▶しゃがみSⒸ▶ヒートナックル～ヒートエクステンド	96
連続技④	対空	(空中の相手に) ➡+PⒿ▶【P→K→S→HS】→(着地)近距離立ちSⒸ▶ヒートナックル～ヒートエクステンド	166
連続技⑤	対空 / 100%	(空中の相手に)空中FBポチョムキンバスターⒻ▶【しゃがみS→しゃがみHS】Ⓒ▶ヘブンリーポチョムキンバスター	265

ポチョムキンは画面中央ではゲージを使用しないコンボでダメージを伸ばすのが難しい。地上コンボではしゃがみHSがつながる距離を見極めよう。しゃがみHSヒット後は画面端との距離を見てヒートナックルか、ハンマフォールブレーキからハイジャンプPにつないで移動距離を伸ばそう。また、画面端付近からであればヒートエクステンドまでつなぎハンマフォールブレーキで追いかけるとゲージをためつつ起き攻め可能となるので、しっかりと判断できるようにしよう。

一部のキャラ(※)には距離が近ければ、しゃがみHSⒸ▶ガイガンターがコンボになるので、積極的に狙おう。

※しゃがみHSⒸ▶ガイガンターがつながるキャラ:ソル、カイ、エディ、ポチョ、チップ、ジョニー、アクセル、アンジ、ヴェノム、テスタメント、スレイヤー、ザッパ、ロボ、アバ、聖騎士団ソル、ジャスティス

ほかキャラを圧倒するスピードで画面狭しと駆け回れ！

チップ＝ザナフ

CHIPP ZANUFF

圧倒的な速度の地上ダッシュを持ち、奇襲に適した各種必殺技で相手をかく乱する闘い方を得意とするチップ。低い防御力に付け込まれる前に勝負を決めるのだ。

多彩な行動を駆使して、相手に捕まらないように闘う

単純な地上ダッシュからの遠距離立ちS、しゃがみSなどによるけん制に加えて、各種毅式転移を使った奇襲で対応しにくい攻めを展開できるのがチップの強み。特にHSorD毅式転移フォースロマキャン→ジャンプ攻撃は見てからの対応はほぼ不可能なので、テンションゲージが25%あるだけでプレッシャーを与えられる。

ジャンプから攻める場合は、下方向に強いジャンプHSがオススメ。チップは三段ジャンプが可能なので、対空技を空振りさせやすいのも大きな魅力だ。ここに毅式迷彩が加わるとさらに幻惑効果が増すため、安全に発動できる状況では積極的に使うといい。有利な状況を作り攻め続けよう。

相手と距離が離れているときは毅式迷彩を発動するチャンス。2回発動することができればさらに見えにくくなる。

攻撃がヒットorガードすると効果が解除されるため、相手が安易に技を振るようならば……、

空振りに技を差し込んでいこう。ジャンプ攻撃を振り回す相手には、対空に役立つ➡+Pや空中投げを使うといい。

起き攻めに使う三角跳び

画面端でダウンを奪ったら、見切りづらい起き攻めを仕掛けるチャンス。ダッシュジャンプから高めにジャンプHSをガードさせ、キャンセル三角跳びから空中バックステップ→ジャンプHSと着地足払いの二択を迫ろう。三角跳び→空中バックステップの入力が少し忙しいが、画面端でのセットプレイの一つとして活用してほしい。

着地足払いを仕掛ける際は、三角跳びを入力後レバーを前以外に入れて近くに着地しよう。その後は連続技で再度ダウンを奪うのだ。

ダッシュ慣性付き幻朧斬を使う

画面中央では、ダッシュから幻朧斬を出すのも有効だ。チップが消えている間は無敵なので、相手の地上技をすり抜けてつかむことが可能。さらに、幻朧斬を入力した後に相手がジャンプしているのが見えたら、Dボタンを押すだけで空中ガード不能の幻朧斬・陽に派生できる。テンションゲージが25%以上のときは、強力な攻撃手段となるぞ。縦横無尽に画面を駆け回ろう！

幻朧斬・陽を空中フォルトレスで防がれたとしても反撃することは難しく、さらに当たり方によっては追撃が可能だ。

テンションゲージを消費して切り返す

チップは防御力が低いので相手の攻めはなるべくローリスクに切り抜けたい。テンションゲージが25%以上ある状況では、βブレードをフォースロマキャンすることで比較的安全に相手の攻めを切り返せる。たとえ空振りでもスキを消せる上、その後空中ジャンプ可能なのも大きい。それに対して持続の長い必殺技を重ねてくる場合は、FB βブレードで抜けてしまおう。これらを使い分け、安易な攻めをシャットアウトだ。

FB βブレードはさまざまな技を抜けられる。前方向に大きく移動するので、遠距離からの重ねにも対応可能だ。

連続技

連続技	条件	コンボ	DAMAGE
連続技①		(ダッシュ)【近距離立ちS→➡+P（1段目）→近距離立ちS→➡+P（2段目）→足払い】→γブレード	120
連続技②		足払いⓒ▶冽掌→(ダッシュ)【ジャンプP×3→ジャンプK（2段目）→ジャンプD】ⓒ▶空中挑発(成功)→(空中ダッシュ)【P→D】	97
連続技③	50%	地上投げ→万鬼滅砕→γブレード→【しゃがみP→立ちP×3】	116
連続技④	しゃがみくらい	立ちHSⓒ▶冽掌→【近距離立ちS→立ちHS】Ⓙ▶空中αブレード→(ダッシュ)【遠距離立ちS→立ちHS】Ⓙ▶(空中ダッシュ)【P→D】ⓒ▶αブレード	186
連続技⑤	25%	【近距離立ちS→立ちHS】ⓒ▶αブレード～FBαブレード→(ダッシュ)立ちHSⒿ▶【P×2→K（2段目）×2→D】ⓒ▶αブレード	189

①は地上での基本となる連続技。この後は安全に毅式迷彩を発動できるほか、γブレードを省けば起き攻めに移行できる。②は画面端に運びつつダウンを奪う構成だ。③は投げを決めた後、体力の少ない相手を削りきるときに役立つが、ファウストに対しては万鬼滅砕でほぼ確実に裏回ってしまう。④はしゃがみヒット時限定の連続技。ソルのヴォルカニックヴァイパーのような、硬直中しゃがみ状態になる技への反撃に使おう。⑤はFBαブレードを使い、ダメージとダウンを両立した構成だ。

ファウストに対しては、投げからFBβブレードを使えば追撃が可能だ。

多彩なアイテムを絡めた連係で相手を惑わせよう

ファウスト

FAUST

ファウストの特徴は、何が出るかな?によるアイテムだろう。けん制能力にも優れているので、相手を近付けずにアイテムを出して有利状況を作っていこう。

すきがあれば何が出るかな?で相手を追い込もう!

ファウストは何といっても何が出るかな?で出てくるアイテムとの連係がウリ。アイテムの種類はさまざまだが、基本的には試合を有利に運ぶ手助けになるアイテムとなっているので、投げられる状況があったら常にアイテムを投げる意識をして立ち回ろう。またファウストはけん制能力にも優れている。立ちK、➡＋P、遠距離立ちS、しゃがみHSなど、相手が地上から攻めてきても空中から攻めてきても対応できる技がそろっているので、相手の動きに対応して、攻めてくる相手を追い返しつつ、有利なアイテムが出たときには一気に攻めよう。相手が遠距離で待っている場合には、FB後ろからいきますよでの奇襲も有効だぞ。

隕石は画面の半分以上をカバーしてくれるアイテムだ。出たらターンはこっちのもの。一気に攻めよう。

レアアイテムのちびポチョムキン。3回相手に当たるまで攻撃判定があるので何回も崩しを仕掛けられるぞ。

チョコレート、ドーナツ、ちくわ等のアイテムは相手も取ることができるので、うまくさばく立ち回りが重要。

レレレの超突き活用法

フォースブレイク技のレレレの超突きは空中からの奇襲に重宝する。空中ダッシュから出すと慣性が乗ったまま加速して出るので、一気に相手に近付いたりめくりを狙っていくことも可能だ。ファウストは空中ダッシュに癖があり、相手と位置を入れ替えるのが難しいキャラなので、追い詰められた際にも狙ってみよう。

レレレの超突きは発生が早く、奇襲には有効だが、技自体の判定は強くはない。出す際には狙いどころを見極めよう。

しゃがみ歩きで相手の攻めを凌ぐ

ファウストのしゃがみモーションはほかのキャラクターと比べても非常に低くなっている。特筆すべきなのがしゃがみ歩きで、足元に当たらない攻撃であればほとんどを回避することができる。相手の打点の高いけん制を回避してコンボを入れたり、相手の低空ダッシュを回避して投げで反撃するなど、さまざまな場面で利用できるぞ。相手に意識させることで有利に立ち回り、ペースを握ろう。

スレイヤーのマッパハンチはしゃがみ歩きで回避できる。回避からは大ダメージコンボが入るので狙っていこう。

ドリルキャンセルを使いこなす

ジャンプ中⬇＋Kの出始めをフォルトレスでキャンセルするとファウストが空中で急停止して行動可能になるテクニックがある(以下ドリキャン)。このドリキャンを使うことで相手の対空技をずらして安全に着地したり、ドリキャンからのジャンプKで高速中段を仕掛けるといったことが可能だ。相手がしゃがみ状態ならヒット確認も簡単なのでガードを崩す選択肢として積極的に狙おう。

ドリキャン後は空中で後ろに後退する慣性が残るので、中下段の選択肢だけではなく、表裏の崩しも狙えるぞ。

連続技

連続技	条件	コマンド	DAMAGE
連続技①		【近距離立ちS→立ちHS(1段目)→足払い→しゃがみS→立ちK】Ⓙ▶KⒿ▶【K→S→HS】	153
連続技②	25%	ジャンプKⒿ▶ジャンプ中⬇+KⒸ▶レレレの超突き～くびびよーん～ごーいんぐまいうぇい	125
連続技③	25% / しゃがみくらい	【近距離立ちS→しゃがみS→しゃがみHS】Ⓒ▶レレレの突き～引き戻しⒻ▶【近距離立ちS→足払い→しゃがみS】Ⓙ▶【K→S→HS】	180
連続技④	CH / 対空	立ちK(カウンターヒット)→(ダッシュ)【しゃがみS→立ちK(ジャンプ仕込み)Ⓙ▶(ハイジャンプ)【K→S→K】Ⓙ▶【K→S→HS】	158
連続技⑤	画面端 / 25%	【しゃがみS→しゃがみHS】Ⓒ▶槍点遠心乱舞～華だろ?俺華だろ?～ごーいんぐまいうぇいⒻ▶ジャンプK→(着地)立ちKⒿ▶【K→S→HS】	165

①はファウストの基本コンボ。足払いから拾い直しダメージを与えよう。ダウンを取りたい場合には、締めをジャンプDにしよう。②はドリキャン始動からのコンボだ。ヒット確認してレレレの超突きにつなげよう。③はしゃがみくらい限定でしゃがみHSからレレレの突きがつながる。④は対空で立ちKがカウンターヒットしたときのコンボだ。ヒット確認からジャンプ仕込みを駆使して、ダメージを伸ばそう。⑤は画面端のコンボ。ダウンを取りたい場合はそのままごーいんぐまいうぇいで締めよう。

立ちKはカウンターヒットすると相手が浮くのでヒット確認が簡単だ。

狙いすましてガードキャンセル必殺技を決めろ!

梅喧 BAIKEN

ガードキャンセル攻撃を多く持つ梅喧。しかし、安易に頼るとつぶされがち。ほかの防御行動も駆使しつつ、しっかりとポイントを絞りガードキャンセル技を使って相手の攻めを凌ぎ切ろう。

それぞれのガードキャンセル技を理解しよう

梅喧にはガード硬直中と爵走中のみ出せる必殺技がある。さまざまな特徴を持っているので、各技の性質を把握しておこう。斬凶斡と裂羅は発生の早さがウリ。斬凶斡、裂羅ともに攻撃レベルに関係無く最速で入力すれば、ヒットストップ中に確定させることができる。また、どちらも対空としても重宝する。最速入力を心掛け、うまく使って相手の攻めを迎撃しよう。

回り込みは攻撃を繰り出すわけではないが、無敵時間があり回避手段として優秀。邑煉は遠距離の相手を攻撃でき、ヒット時はコンボに移行しやすく、リターンが大きい。フォースブレイクの縛は長い無敵時間があるため、攻めを切り返しやすい。さらにテンションゲージを25%消費すると派生技を繰り出し、ボタンに対応したステータス異常を相手に与える。勝負どころで狙ってみよう。

ガードをするときに←↖↓←+P・K・Sのうち一つ押しっぱなし→D以外のボタンずらしと入力。最速でガードキャンセル必殺技が出るように仕込みつつ、タイミングが合わなくてもガードが可能だ。

畳替しを使ってプレッシャーをかけよう

畳替しは地上、空中どちらで出しても根本部分がヒットすると相手を横に吹き飛ばす。攻撃判定の持続も長く、非常に使い勝手がいい飛び道具だ。空中ダッシュの慣性を付加して繰り出した場合は、梅喧の空中攻撃の強さと相まって非常に強力な行動となる。高さなどにもよるが、ガードされた場合も反撃はほぼ無く、そのまま接近戦へ持ち込める。うまく活用して立ち回ろう。

一方、バックジャンプから出す畳替しはリスクが低く、地上の相手をけん制しやすい。接近しようとした相手が空中畳替しをガードした場合は攻めに転じるチャンス。前ダッシュから中段、下段の二択を軸に揺さぶりをかけていこう。

このように梅喧は攻防において畳替しの打ち方が非常に重要となる。打ち方と同時に打った後の状況確認も忘れずに。有利な展開を逃さないようにしよう。

空中ダッシュ慣性畳替しは中央でヒットした場合でも低空ダッシュで追いかけることで追撃が可能だ。ヒット時は見逃さず追撃しよう。

コンボ攻略その1「画面端との距離を覚える」

梅喧は画面中央で地上の相手に対し、まとまったダメージを与えつつ、ダウンも奪えるコンボの選択が難しい。中央では、➡+P2段目や近・遠距離立ちSから妖刺陣の根元部分がヒットする距離を判断しよう。根元部分ヒット時はダウン復帰不能時間が長いので、「妖刺陣→ジャンプDⒻ空中ダッシュ慣性付き畳替し」とつなげよう。画面端付近以外であればコンボへと移行できる。状況を見極め、チャンスを逃すな。

妖刺陣後のジャンプDは低めに当てること。空中ダッシュ畳替しの後のコンボがやりやすくなるぞ!

コンボ攻略その2　対「蔵土縁 紗夢(以下紗夢)」

紗夢に対してジャンプHSⒸ空中畳替しが非常につながりにくくなっている。つなげるには遠めにジャンプHSを当てるか、梅喧より低い位置で紗夢にジャンプHSを当てる必要がある。空中畳替しでダウン復帰されてしまうと紗夢による攻撃が確定してしまうので、画面端付近など距離調整が難しい場合は低めにジャンプHSを当てることを心掛けよう。ジャンプHSの当たり方で判断し、空中畳替しを出さないのも手だ。

この位置でジャンプHSを当てると紗夢に対しては殆ど空中畳替しが当たらなくなってしまう。

連続技

連続技	条件	ゲージ	コンボ	DAMAGE
連続技①			【しゃがみK→近距離立ちS→足払い】	51
連続技②			【しゃがみK→近距離立ちS→➡+P】Ⓒ妖刺陣→ジャンプD	92
連続技③	立ちくらい	25%	【➡+K→立ちHS】Ⓒ爵走～裂羅Ⓕ➡+HSⒿ(空中ダッシュ)【P→S→P→S】→(着地)足払い　※1	169
連続技④	画面端付近	50%	【しゃがみK→近距離立ちS→➡+P】Ⓒ妖刺陣→ジャンプDⒻ(空中ダッシュ)畳替し→(着地)➡+HSⒿ【S→D】Ⓕ(空中ダッシュ)HSⒸ畳替し→(着地)➡+PⒸ爵走～斬凶斡　※2	161
連続技⑤	画面端	75%	妖斬扇Ⓡ空中畳替し→➡+HSⒿ【S→D】Ⓕ(空中ダッシュ)ジャンプHSⒸ空中畳替し→➡+PⒸ爵走～斬凶斡	255

梅喧はゲージを使うと、距離を大幅に移動しながらコンボできるのが特徴だ。まずは相手を画面端に追い込むことを考えよう。画面端のコンボでは、相手キャラクターによって浮かせ技から「どの方向にジャンプして追撃するか」と「ジャンプDⒻ空中ダッシュジャンプHSⒸ空中畳替し→しゃがみHS」のどのポイントでディレイをかけるかを、相手キャラクターごとに変えることでコンボの成功率が変わってくる。自分なりのコツを見付けてダメージを与えつつ、起き攻めをループできるようにしよう。

➡+HSはコンボパーツとしてとても優秀なので、使える場面では積極的に使っていこう。

※1:ソル、カイ、エディ、ポチョムキン、ジャム、ジョニー、アクセル、アンジ、ヴェノム、テスタメント、ディズィー、スレイヤー、イノ、ロボカイ、アバ、聖騎士団ソル、ジャスティス限定
※2:ミリア、アバ以外限定

強化必殺技を絡めた大ダメージ連続技を狙おう

蔵土縁 紗夢

JAM KURADOBERI

リーチこそ短いが、スピーディな動きを活かせば連続技のチャンスを容易に作り出せるのが紗夢の強み。すさまじい性能を誇る強化必殺技を華麗に使いこなし、相手を圧倒しよう。

相手に接近するための動きをマスターしよう

ダッシュからの遠距離立ちSや、空中ダッシュからのジャンプHSやジャンプDで得意とする接近戦に持ち込んでいくのが紗夢の基本戦術。さらに、百歩沁鐘や千里沁鐘も奇襲として織り交ぜれば、相手に的を絞られにくくなるはず。ジャンプ攻撃に対して、地上技での対空迎撃を狙ってくる相手には、前方空中ダッシュ中に素早く逆鱗を出すことで、下方向に降下しつつ攻撃する"特殊逆鱗"と呼ばれるテクニックを狙うといい。特殊逆鱗は相手の地上技に打ち勝ちやすく、ヒット時は連続技に持ち込めるため見返りが大きい。遠距離立ちSⒿ前方低空ダッシュなどから狙えば、ガードを揺さぶる手段としても機能する。

特殊逆鱗は紗夢を使う上での必須テクニックといっても過言ではない。素早く繰り出せるように練習しておこう。

ヒット時はしゃがみHSを絡めた連続技で追撃し、➡+HS・HSⒸ朝凪の呼吸(FB版でも可)に持ち込むのがセオリー。

強化必殺技が使える状況であれば、一気に端まで運ぶ連続技を狙い、次の起き攻めで相手を仕留めにいくといい。

朝凪の呼吸・極で必殺技強化!

テンションゲージが25%以上ある状態では、積極的に朝凪の呼吸・極を使って三つの必殺技を一気に強化していこう。特に、逆鱗はガードを揺さぶる手段として重宝するので強化するだけで攻めの幅が広がる。連続技を強化必殺技からのしゃがみHS→➡+HS・HSⒸ朝凪の呼吸・極で締めれば強化を維持して攻められるぞ。

画面端で➡+HS・HSⒸ朝凪の呼吸・極と連続技を締めた後は紗夢側が先に動き出せるのだ。

祓斧で相手の攻めを切り返す

立ちガード可能な攻撃を受け止める祓斧は、割り込みはもちろん、起き上がり時に狙っていきたい防御手段のひとつ。。ジャンプ攻撃を起き上がりに狙ってくる相手には、祓斧→立ちPなどから空中連続技に持ち込もう。また、相手の地上技の連係に対して祓斧での割り込みに成功したら、遠距離立ちSⒿ空中龍刃Ⓒ強化龍刃を決めるというテクニックも重宝する場面が多いので、ぜひとも習得しよう。

下段には強化剣楼閣が有効だが、祓斧も強化剣楼閣も読まれてしまうと大きなリスクが生じる。ガードと使い分けて相手を惑わそう。

立ち回りで困ったときには……

➡+Pはカウンターヒット時によろけを誘発するうえ、上半身が無敵となっている。この性質を活かして、相手のけん制技の先端にぶつけるように➡+Pを繰り出し、これに爆蹴をキャンセルで入れ込んでみよう。すると、カウンターヒットを確認して、強化必殺技を繰り出せる。龍刃や逆鱗を強化していれば離れた間合いでも連続ヒットし、そのまま連続技に持ち込めるぞ。うまくヒット確認して大ダメージを狙おう。

➡+Pの1段目にキャンセルで爆蹴を入れ込み、カウンターヒット時は強化龍刃へ。強化剣楼閣が暴発しないように、コマンドは正確に!

連続技

連続技	コマンド	DAMAGE
連続技①	特殊逆鱗or(空中ダッシュ)ジャンプD→【しゃがみHS(1段目)→➡+HS・HS】Ⓒ朝凪の呼吸 ※ダメージは特殊逆鱗始動のもの	119
連続技②	【立ちK→近距離立ちS→立ちHS→➡+HS】→【➡+P(1段目)→立ちHS→➡+HS・HS】Ⓒ朝凪の呼吸	132
連続技③ 立ちくらい	【立ちK→近距離立ちS→遠距離立ちS】Ⓙ空中龍刃Ⓒ強化龍刃→(画面端到達)【しゃがみHS(1段目)→➡+HS・HS】→(ダッシュ)【立ちK→しゃがみHS(1段目)→➡+HS・HS】Ⓒ朝凪の呼吸	173
連続技④	(空中の相手に)ジャンプSⒿ(後方ジャンプ)DⒸ強化逆鱗→【しゃがみHS(1段目)→➡+HS・HS】Ⓒ朝凪の呼吸	133
連続技⑤	ダストアタック〜ホーミングジャンプHSⒿHS→(着地)【しゃがみHS(1段目)→➡+HS・HS】Ⓒ朝凪の呼吸	114

①は特殊逆鱗からの基本連続技。逆鱗後の距離が遠い場合はダッシュ遠距離立ちS→しゃがみHSの流れで追撃しよう。画面端であれば、③のように➡+HS・HSの後に追撃をかけることも可能。②は画面中央の基本連続技。③は立ち状態に狙う連続技。しゃがみ状態の相手には、遠距離立ちS→足払いⒸ爆蹴〜足払いⒸ強化龍刃を決めよう。④は空対空で狙う連続技。⑤はジャンプHSⒿジャンプHSを素早くこなすのがポイント。

ガードの揺さぶりに使うダストからの連続技は、ジャンプHSⒸ強化逆鱗→追撃という流れがお手軽。

序盤はけん制と迎撃、準備が整ったら速攻だ!

ジョニー

JOHNNY

レベルやゲージがたまるまでは決定力に欠けるが、条件がそろえば単発火力、優れたループ性を発揮できるジョニー。後手に回りやすい序盤をうまく切り抜けよう。

先手を打つか、迎え撃つか　緩急をつけて立ち回ろう

どんな状況でも活躍するグリッター　イズ　ゴールド(以下コイン)。コンボや連係でも消費するため、使い道や「当て方」を考えよう。通常投げ後や相手のけん制技に合わせて相打ち狙いで投げるのが基本だが、強気な地上ダッシュやジャンプで避けられないように、こちらも丁寧に牽制していく。ダッシュや立ち技には遠距離立ちS、低姿勢なしゃがみ技にはしゃがみS→立ちHSを使い分けてLv1ミストファイナー・中段(以下Lv＋上段・中段・下段)でダウンさせよう。ジャンプ防止にLv1上段や立ちHSを交ぜたり、こちらもダッシュすれば相手もけん制技を振ってくるので、そこにコインを合わせよう。

相手が手を出すタイミングで強引にコインを投げていこう。相打ち上等だ。

➡＋HSのような大振りな技も持っているジョニー。一度見せればジャンプを誘えたり、様子見が増えるぞ。

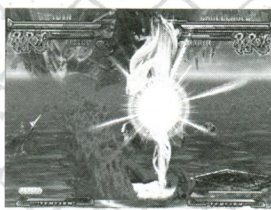
コインが当たればけん制や対空のリターンが飛躍的に上昇する。ヒット確認からLv2ミストファイナーを決めよう。

コインからの攻め、ガード崩し

確定させることに拘るのもいいが、けん制にコインを投げるのも重要だ。相手がガードするようなら、素早いダッシュで追いかけて攻めを継続。立ちKをガードさせて低空燕穿牙と遅め足払いかしゃがみSでガードを崩そう。通常投げからさらにコインを投げて端へ追い込み、ガードバランスを上昇させてもいい。

燕穿牙はゲージが50%未満の場合リターンが少ないが、相手もゲージを見ているので、あえて打つことも重要。

ダッシュでの接近、奇襲

独特のダッシュで間合い調整が難しいジョニーだが、一瞬で距離を詰められるのは強み。牽制技からミストファイナー〜構えキャンセルで硬直を減らしてダッシュしたり、相手のジャンプをくぐり抜けることもできる。そして、ダッシュからの強力な選択肢が通常投げ。反応するのは難しい上、反応する相手には投げを警戒させて、ジャンプキャンセルからのディバインブレイドで投げ返しをつぶすことも可能だ。

低空ディバインブレイドはフォースロマキャンしておけばカウンター時に着地から近距離立ちSが間に合うぞ!

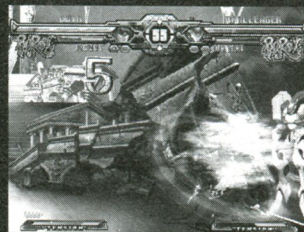
Lv2ミストファイナーの使い分けとガード不能

Lv2上段は長時間の浮かせ効果。Lv2中段は画面端でのリターンが高い。Lv2下段はコインを当てることは難しいが、中央で安定して大ダメージを取れる。Lv2上段からはコイン→低空ダッシュ攻撃→燕穿牙(1段目のみヒット)やコイン→ジャックハウンドでダウンを取れるので、バッカスサイから通常技を重ねてLv 2ミストファイナーをガード不能にできる。うまくガード不能をループさせ、一気に勝負を決めてしまおう。

ジャンプ【K→S→D】などで空中の相手を近距離で高く浮かせられれば燕穿牙が1段目のみヒット。画面端なら難度が下がるぞ。

連続技

連続技	条件	レシピ	DAMAGE
連続技①	画面中央 / 25%	通常投げⒻ▶(バックステップ)グリッター　イズ　ゴールド→Lv2ミストファイナー・上段→グリッター　イズ　ゴールド→(ダッシュ) Lv2ミストファイナー・中段→(ダッシュ)グリッター　イズ　ゴールド→(ダッシュジャンプ→空中ダッシュ)【K→S→D】Ⓒ▶燕穿牙(1段目のみ)	74
連続技②		各種けん制技Ⓒ▶Lv2ミストファイナー・下段→ジャンプ【K→S】Ⓙ▶【K→S→D】Ⓒ▶燕穿牙(2段目のみ) ※ダメージは遠距離立ちS始動のもの	189
連続技③	CH / 25%	空中ディバインブレイド(カウンターヒット)Ⓕ▶(着地)【近距離立ちS→➡+P】Ⓙ▶【K→P→S】Ⓙ▶【K→S→D】Ⓒ▶燕穿牙(2段目のみ)	142
連続技④	25%	各種けん制技Ⓒ▶ミストファイナー構え〜ジャックハウンド→【しゃがみP→立ちK→足払い】Ⓒ▶グリッター　イズ　ゴールド ※ダメージは遠距離立ちS始動のもの	116
連続技⑤	50%	各種けん制技→Lv3ミストファイナー・中段Ⓕ▶グリッター　イズ　ゴールド→➡+HSⒸ▶ミストファイナー構え〜前進〜ジャックハウンド→足払い(1段目)Ⓒ▶バッカスサイ ※ダメージは遠距離立ちS始動のもの	211

①はLv1状態の通常投げから画面端まで運び、ガード不能起き攻めまで持っていける強力なコンボ。起き攻めまでの基本的なパーツをすべて使っているので、部分的に切り取ってさまざまな状況で使えるぞ。Lv2上段後にコインを投げた時点で画面端が見えるなら、直接低空ダッシュ攻撃につないでコインを節約できる。Lv2中段や燕穿牙1段目のみを当てづらいキャラにはコイン→ミストファイナー構え〜ジャックハウンドでダウン奪おう。ゲージを消費するが、画面の位置やキャラに左右されないのが強みだ。

高空でダウンを取った場合はバッカスサイフォースロマキャンでフォローしよう。

けん制で体力を奪い、接近戦で優位に立とう!

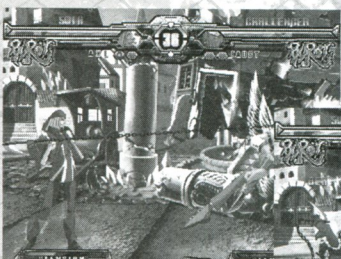
アクセル＝ロウ

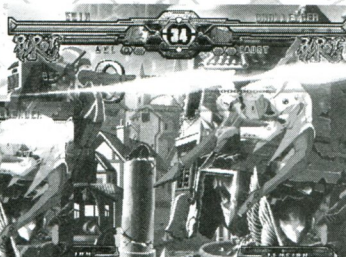
AXL LOW

圧倒的なリーチと牽制とは思えないダメージで遠距離からプレッシャーを与えられるアクセル。接近戦では部分無敵やガードポイントを使って追い返そう。

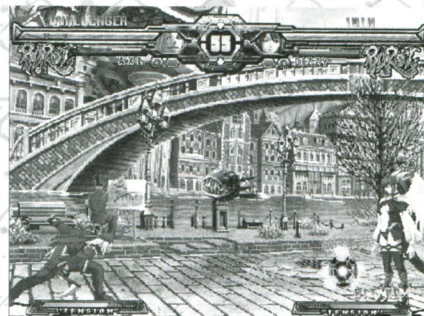
AXL LOW

立ちPと鎌閃撃で対応を見て行動を予測、狙い撃つ

アクセルは各種けん制技のリーチが非常に長い。空中ヒット時のリターンが高い立ちPを軸に、ダッシュを止めるしゃがみP、しゃがみHS、鎌閃撃を適度に置いて相手にガードさせよう。テンションゲージがたまるので、それだけでもプレッシャーになる。ジャンプ防止の立ちHSや➡＋HSはカウンター時のリターンが高く地上の相手にも有効なので、ジャンプや低空ダッシュが読めたら早めに出してみよう。対応されるまでは同じ技を続けて出すのも相手にとっては厄介だ。最終的には焦って飛んだ相手をしゃがみSで落としてダメージを与え虚空撃を決めよう。虚空撃ヒット後は再度遠距離戦に戻るので優位な立場を維持できるぞ。

とにかく強力な立ちP。遠距離ならリスクも低く、試合序盤では主導権を握れる。うまく空中ヒットさせると……、

この距離でも➡＋Kが連続ヒット! 基本的にはここからしゃがみSにつなぎ、ハイジャンプから追撃だ。

➡＋KからしゃがみSが届かなくても、直接ハイジャンプ➡＋P（2段目）から虚空撃やFBアクセルボンバーがつながるぞ!

ガード不能の飛び道具で揺さぶる

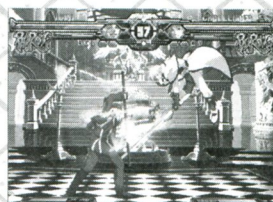
鎌閃撃や虚空撃など、強力な飛び道具を持つアクセルだが、独自要素として注目したいのが羅鐘旋。文字通りガードできないので近距離でキャンセルして出せば簡単に崩せる上、フェイントで停止でき、さらにゲージもたまる優秀な技だ。機動力が低いキャラには反撃を受けないぞ!

弾速も非常に速いので、遠距離キャラ相手でも活躍する。この技で試合を強引に動かすのもアリだ。

接近戦での攻めと強引なガード崩し

鎌閃撃やアクセルボンバーなどでダウンを奪ったら起き攻めのチャンス。ジャンプ攻撃をガードさせて着地後羅鐘旋やダッシュ投げにいこう。これらを警戒する相手にはジャンプ攻撃キャンセルアクセルボンバーや着地足払い、ダッシュS弁天刈りでカウンターを取ろう。⬊＋Pを重ねるのも強力で、⬊＋P→しゃがみHS→足払いの下段ガトリングでガードを意識させて、⬊＋Pから➡＋HSや投げで崩そう。

上半身無敵で投げに対しても無敵のS弁天刈りはフォースロマキャンすればノーリスク。ヒット時はコンボへ!

相手の連係に各種必殺技で割り込んでいこう!

アクセルの近距離用の必殺技には、さまざまな部分無敵が付いている。直前ガードから相手の連係に割り込んでいこう。中でもS弁天刈りは上半身無敵＋投げ無敵で、相打ちすればノーゲージで立ちPをつなげられる。HS弁天刈りは下段無敵→前足無敵と特殊だがカウンター時は高リターン。蜂巣箱は出始めからガードポイントが付いていて割り込み向きだ。状況ごとにうまく使い分けよう。

上・中段攻撃を一方的に返せる蜂巣箱。ノーマルヒットでも白波の焔からコンボが入るぞ!

連続技

連続技	条件	コマンド	DAMAGE
連続技①	25%	【立ちK→近距離立ちS→足払い】Ⓒ▶鎌閃撃Ⓕ▶（ダッシュ）【立ちHS→➡+HS】→立ちKⒸ▶HS弁天刈り～追加アクセルボンバー	173
連続技②	対空 25%	（空中の相手に）しゃがみS（2段目）Ⓙ▶HSⒸ▶FBアクセルボンバー→（空中ダッシュ）アクセルボンバー→（着地）【立ちP→➡+K→しゃがみS】Ⓙ▶（ハイジャンプ）【HS→D】Ⓒ▶虚空撃	203
連続技③	25%	S弁天刈りⒻ▶（ダッシュ）【➡+K→しゃがみS】Ⓒ▶HS弁天刈り（2段目のみ）～追加アクセルボンバー	119
連続技④	25%	蜂巣箱～白波の焔→しゃがみSⒿ▶（ハイジャンプ）【HS→D】Ⓒ▶虚空撃	143
連続技⑤	画面端	通常投げ→{しゃがみSⒿ▶DⒸ▶アクセルボンバー}×2→蜂巣箱	133

①はブリジット、クリフ以外の男性キャラにダウンを取れる大ダメージコンボ。ほかのキャラには立ちK→しゃがみSから空中コンボだ。②は対空からの大ダメージコンボ。空中ダッシュから素早くアクセルボンバーを出そう。③は割り込みやカウンター狙いからのコンボ。しゃがみ状態の相手に➡＋HSを当てるとS弁天刈りがつながるので、このコンボを決めよう。④は蜂巣箱がカウンターヒットすればノーゲージで鎌閃撃やダッシュ立ちKがつながるぞ。⑤は画面端でのアクセルボンバーループ。相手のゲージが大幅にたまってしまうので、理想はアクセルボンバーから直接ジャンプ攻撃につなぎ、最終的にはHS弁天刈り～追加アクセルボンバーや低空アクセルボンバーでダウンを取りたい。

ガードポイントと風神を駆使して、起き攻めで倒す

御津 闇慈

ANJI MITO

多彩な空中戦とガードポイントを使った戦術がウリの闇慈。うまく相手の攻撃をいなし、ダウンを奪おう。チャンスが来たら疾を重ねてのガード困難な起き攻めで相手を封殺だ。

相手の意表を突き、自分のターンを作ろう

闇慈の地上戦の狙いはＨＳ風神だ。相手がこちらの行動を制限しようとして繰り出したけん制に合わせて、出始め無敵のこの技を合わせよう。カウンターヒット時は大ダメージ＆端への運び、起き攻めに移行できる。この技を活かすために地上戦では、対空＆差込として使える立ちＰや、上段ガードポイント付きでけん制として優秀な➡＋Ｓ、リーチの長い下段攻撃の➘＋Ｋなどでけん制していこう。自分から攻めるときは、ジャンプやハイジャンプ中にジャンプＤを振っていく。着地のタイミングをずらしてからのジャンプ攻撃や、空中バックダッシュＳの先端当てなど、相手の対空攻撃を空振りさせ、反撃を当てることを心掛けよう。

対空すかしに成功したら、ジャンプＳorジャンプＨＳとつないで地上コンボへとつなげよう。

一誠奥義「彩」は発生が早いので確定反撃に使いやすい。直前ガードやスラッシュバックした後は確定ポイントが増えるぞ。

HS風神は使うタイミングを間違えると、手痛い反撃を受けるので、相手の意識を削ぐための、地道なプレイが大事。

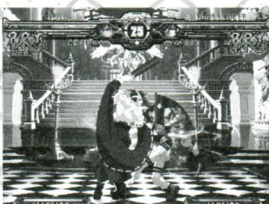
ガードポイントを活用しよう

立ち回りのこちらのけん制がつぶされやすい状況ではガードポイント技を使っていこう。オススメはダストと➡＋ＨＳ。ダストは出始めからのガードポイントは無いものの、受け付け時間が長く、必殺技でキャンセル可能なため、フォローも効きやすい。➡＋ＨＳはガードポイントの発生は遅いが、カウンターヒット時のリターンが魅力だ。また、相手のジャンプ攻撃に合わせて➡＋Ｋを置き蒼を入れ込むのも有効。蒼はガードされても攻めが継続できるので相手はジャンプ攻撃を出しづらくなるぞ。

蒼はガードされても闇慈が有利なので、積極的に使っていこう。

ANJI MITO

近距離を制して、起き攻めへ移行しよう

相手に立ちＫをガードさせたら、ディレイで立ちＳを出すことで暴れつぶしを狙える。ヒット時は、風神を絡んだコンボで起き攻めへ。ガード時は、各種ガトリングやＰ戒などで攻めを継続させよう。また、➡＋ＨＳは攻撃発生前にフォースロマキャンがついている。フォースロマキャン→投げは対応されづらいぞ。相手の投げ暴れを読んでいるなら、➘＋Ｋを使ってカウンターを狙っていこう。

立ちＫからの立ちＳでの暴れつぶしのプレッシャーを利用して、図々しい立ちＫ止め投げという選択肢も有りだ。

疾を重ねて、ガードを崩す

ダウンを奪うことに成功したら、疾、ＦＢ疾を相手の起き上がりに重ねて相手の防御を崩そう。ダッシュ立ちＳをガードさせてから、➘＋Ｐの中段としゃがみＳの下段で崩しにいこう。また、疾を重ねた後に直接投げて再度疾起き攻めを狙うのも有効だ。ＦＢ疾は一段目ガード後の落下部分が中段となる。うまく闇慈本体で連続ガードを作り出し、落下部分と下段攻撃を重ねてガード不能を狙おう。

ＦＢ疾は弾速が速い。近過ぎると相手を通り過ぎてしまうので、距離によってはディレイをかけて出そう。

連続技

連続技	条件	コンボ	DAMAGE
連続技①		【立ちS→立ちHS→➡+P】Ⓒ▶S風神～凪刃	124
連続技②	50%	【立ちS→立ちHS→➡+P→➘+K】Ⓒ▶一誠奥義「彩」	184
連続技③	25%	蒼→【立ちP→足払い】Ⓒ▶S風神～FB臨→【立ちK→立ちS】Ⓙ▶ハイジャンプ【K→S→D】Ⓒ▶針・弐式	142
連続技④	中央 50%	HS風神～FB臨→➡+HSⒸ▶S風神～FB臨→【立ちK→立ちS】Ⓒ▶陰	158
連続技⑤	対空 CH 25%	(空中の相手に)立ちP（カウンターヒット)Ⓒ▶FB陰→(空中ダッシュ着地)立ちPⒸ▶陰	122

①のコンボは状況によっては、Ｓ風神ではなく、ディレイを掛けた疾に変え起き攻めに移行しよう。③のコンボは、相手がしゃがみくらいの場合は、立ちＰを立ちＫに変えればつながるぞ。④のコンボは、距離やキャラによっては➡＋ＨＳをしゃがみＨＳにし、Ｓ風神～凪刃や一足飛びにでゲージの消費を抑えてループコンボにすることも可能だ。⑤は画面端寄りであれば全キャラにヒットする。陰が入らない位置では【立ちP→立ちHS】でダウンを奪おう。

疾を使った攻めまで持っていくのは難しいが、移行できると強力な連係だ。

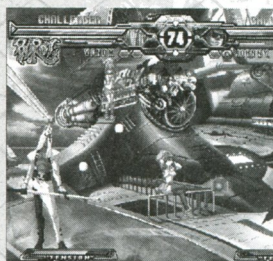
ボールで相手を誘導して主導権を握れ！

ヴェノム

VENOM

ボールや瞬間移動を使った豊富な選択肢で的を絞らせない立ち回り、セットプレイが可能なヴェノム。まずは部分的にボール配置や打ち出しパターンを覚えていこう。

高性能な牽制技でボール生成のチャンスを作る

発生とリーチに優れた通常技を多く持つヴェノム。遠距離立ちSや➡＋HSをキャンセルしてボール生成(以下生成）していくのが基本だが、状況としては相手側が有利。生成のすきに攻め込まれないために瞬間移動やスティンガーエイムでキャンセルしたり、キャンセルせずに再度牽制技を振ることも重要だ。基本的にはＰ生成から立ちＰでボールを打ち出して相手の行動を見よう。ジャンプや空中ダッシュに対しては➡＋Ｐ・ジャンプＤ・空中投げで対空、相手が距離を置くようならボールをダッシュで追いかけたり、再度生成して状況を有利にしよう。 ボールを駆使して少しずつ相手を追い詰めるのだ。

Sダブルヘッドモービットや HSカーカスライド等で上方向に弾くことも可能だが、写真のダッシュ立ちPからは……。

ボールを複数生成できれば相手の行動を大幅に制限できる。中でもP生成→K生成（配置変更）はかなり強力。

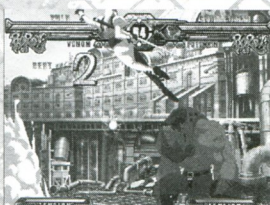
P生成をすることでボール同士が干渉して、頭上を含めた3方向をカバーできる。ダッシュして相手を捕らえよう！

対空技で死角をカバーする

ボールを使った遠距離攻撃は強力だが、上方向に弾く技のすきが大きく、連発はできない。そこを狙ってジャンプや空中ダッシュで攻められた場合は、基本的には➡＋Ｐで迎撃し近距離立ちＳやＳダブルヘッドモービット、デュービスカーブにつなごう。二段ジャンプなどで真上から攻めてくる場合はジャンプＤや空中投げで対処しよう。

発生が早く上半身無敵も長い➡＋P。デュービスカーブにつなげば強力な起き攻めを展開できる。

デュービスカーブからの勝ちパターン

立ちHS地上ヒット、➡＋Ｐ・➡＋Ｋ空中ヒットからはデュービスカーブにつないで起き攻めにいこう。HSデュービスカーブからダッシュ前方ジャンプＫでボールを弾いたら、空中ダッシュS→HSと着地後少し待って足払い orダッシュしゃがみKで中下段の二択を迫ろう。着地後ダッシュ投げも強力だ。ガードを崩すことに成功し、コンボでデュービスカーブにつなげば再度起き攻め可能だ！

着地後すぐに下段技を出すと空中ダッシュSよりも発生が早くなってしまうので、遅めに出して中段と同じタイミングに調整しよう。

「固めと崩し」の択一を仕掛ける

起き攻めをガードされた後などは近距離立ちSにつないで、低空FBマッドストラグルや足払いで崩すことも可能だが、ガードを意識している相手にS・HSカーカスライドやSスティンガーエイム（２段階ため）を打ってみよう。強気に通すことで再度ダッシュしゃがみＫや近距離立ちＳから攻め継続できる。「固め」からジャンプで逃げる相手には「崩し」の選択肢がヒットするぞ！　相手の心理状態を読み取ろう。

ヴェノムの背後にボールを配置しておけば、ため無しのSスティンガーエイムでも大幅有利に！　固めてガードバランスを上昇させよう！

連続技

連続技	内容	DAMAGE
連続技①	（空中ダッシュ）【S→HS】 orしゃがみK→【近距離立ちS （3段目）→➡+K】Ⓒ▶HSボール生成（配置変更）→（ダッシュ）遠距離立ちS （ボールヒット）Ⓒ▶デュービスカーブ ※ダメージは空中ダッシュ S始動のもの	143
連続技② 対空	（空中の相手に） ➡+P→【近距離立ちS （1段目）→➡+K】Ⓒ▶HSボール生成（配置変更）→（ダッシュ）遠距離立ちS （ボールヒット後）Ⓒ▶デュービスカーブ	111
連続技③ 画面端	{足払いⒸ▶Sカーカスライド→（少し前に歩いて）近距離立ちS （1段目）} or {FBマッドストラグル}→➡+KⒸ▶Pボール生成→（ダッシュ→前方ジャンプ）【K→S→HS→D（ボールヒット）】→（着地） ➡+KⒸ▶Kデュービスカーブ Ⓒ▶Pボール生成 ※ダメージは足払い始動のもの	173
連続技④	通常投げ→（ダッシュ） ➡+KⒸ▶Sデュービスカーブ→しゃがみS （ボール3ヒット）Ⓒ▶デュービスカーブ	91
連続技⑤ 25%	空中投げⒻ▶ジャンプD→（着地→跳ね返ってくる相手に） ➡+KⒸ▶デュービスカーブ	70

①は中下段起き攻めからのコンボ。近距離立ちSの3段目が届かない場合は立ちHSからデュービスカーブへ。遠距離立ちSが入らないキャラには➡＋Kから直接デュービスカーブにつなごう。②は対空からのコンボ。先端の場合は直接デュービスカーブへ。③は画面端起き攻めからのコンボ。カーカスライドが入らないカイ・ジョニーにはHSスティンガーエイムフォースロマキャンを使おう。④・⑤は投げからのコンボ。デュービスカーブ空中ヒットからのしゃがみS当は➡＋P対空からも狙えるぞ。

画面端起き攻めではKデュービスカーブ→Pボール生成でフォロー用のボールを残せる。

罠系必殺技を駆使して、自分のペースに持ち込め!

テスタメント

TESTAMENT

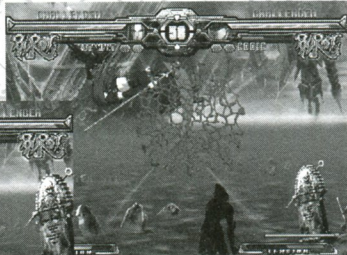
ゼイネストとHITOMIを設置して、敵の行動を制限するのがテスタメントのスタイル。後は、ダウンを奪って中段or下段や表or裏の二択で崩していこう。

まずは罠系必殺技で有利な状況作り

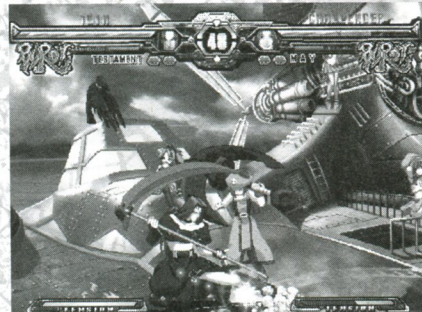
まずはゼイネストやHITOMIを設置して、有利な状況を作る。無理に敵に接近して設置するのではなく、自分の周りに設置するといい。バックジャンプゼイネストや遠距離立ちS→ゼイネストorHITOMIで安全に設置しよう。ガトリングが始動した場合も、ヒット時はバッドランズへ、ガードされたら途中で罠設置に切り替える。

次に設置が完了したら、敵が罠を排除しようとする動きに合わせてけん制する。ゼイネストなら攻撃で消そうとするので、遠距離立ちSや➡＋HS、⬊＋HSでけん制する。HITOMIなら飛び越えようとするので、ジャンプKの空対空を置いておくのも効果的だ。罠を消されてもこちらの攻撃が当たれば狙い通りといえる。

バックジャンプゼイネストなら、リスクを抑えて安全に設置できることが多い。この位の距離で罠を仕掛けよう。

空中にゼイネストがあるなら、おいしいことも。ジャンプでつなぐ連続技や上空にやられ判定が伸びる技は……。

途中で連続技をカットしてくれる場合がある。過信は禁物だが、とりあえず設置しておけばお得な技なのだ。

崩しの基本は➡＋Pとしゃがみ K

攻め崩すチャンスは、跳び込み後、Sエグゼビーストをガードさせた後、起き攻めでゼイネストを重ねた後などがある。単純に➡＋Pとしゃがみ Kで連携を始動するのが基本。しゃがみP→しゃがみKとタイミングをズラしてもいい。なお、Sエグゼビーストやゼイネストがヒット時は、➡＋Pが空中ヒットする。そこから連続技につなごう。

しゃがみP→しゃがみKと連係する場合は、ダッシュ慣性を利用しつつ、密着から仕掛けるのがいい。

ルフトウォレントで表裏の二択

エグゼビーストを設置した状態で、噛み付き部分の発生前にルフトウォレントで背後に回れば、ガード方向を惑わすことが可能。

実戦的なのが起き攻めで、通常投げ→HSエグゼビースト（設置）→PorKルフトウォレント→HSエグゼビースト（解放）という連係。P版なら正面ガード、K版なら逆ガードになる。その後は、近距離立ちSⒸ▶ゼイネストと連係し、空中連続技に発展させよう。

こんな感じになればO.K.。この場合、相手は⬅方向でガードしなければならない。起き攻めなら遅めに重ねるといい。

FBファントムソウルでお手軽に崩す!

FBファントムソウルは、相手をホーミングし、さらにガード時マーキングできる。そのため、相手は常に動いて避けるorしゃがむしかない。前者はあらかじめ、ゼイネストを仕掛けておくと動きを制限できる。遠距離立ちSや➡＋HSのけん制も有効だ。後者は、跳び込んで立ちガードを強要するといい。ただし、相手の対空には注意。時おり、跳び込むふりで前ジャンプ→空中バックステップなども交ぜていこう。

ファントムソウルの真下でしゃがむ相手には、跳び込みを見せる。これで相手に立ちガードを強要しよう。

連続技

連続技	条件	レシピ	DAMAGE
連続技①		【立ちK→近距離立ちS→立ちHS】Ⓒ▶バッドランズ→【遠距離立ちS→➡+K】Ⓒ▶バッドランズ→（少しダッシュ）Pファントムソウル	149
連続技②	50%	通常投げ→【遠距離立ちS→➡+K】Ⓒ▶バッドランズ→バッドランズ→マスターオブパペット	115
連続技③	25% 画面端	【しゃがみK→近距離立ちS→足払い】Ⓒ▶グレイヴディガー→近距離立ちSⒸ▶ゼイネスト→ジャンプ【S→HS→D】Ⓒ▶ゼイネスト→（着地）ハイジャンプ【S→HS】Ⓒ▶バッドランズ	120
連続技④	25% 自分画面端	【立ちK→近距離立ちS→立ちHS】Ⓒ▶バッドランズ→遠距離立ちSⒸ▶グレイヴディガー→近距離立ちSⒸ▶ゼイネスト→ジャンプ【S→HS→D】Ⓒ▶バッドランズ	175
連続技⑤		【➡+P→近距離立ちS→遠距離立ちS→➡+K→立ちHS】Ⓒ▶バッドランズ→（少しダッシュ）→Pファントムソウル	119

①は最初のバッドランズを先端で当てるのがキモ。近いときは通常技を遅めに入力して距離を調整するといい。カイ、エディ、ポチョムキン、チップ、ファウスト、ジョニー、アクセル、闇慈、テスタメント、ザッパ、ロボカイに決まる。②は画面中央の投げから。重いキャラならマスターオブパペットを省いてもダウンを奪える。ファウスト、梅喧、紗夢、ジョニー、ヴェノム、ディズィー、クリフ、ジャスティス以外に決まる。③は画面端限定。足払いから全キャラにグレイヴディガーが決まる。ただ、壁バウンド後は、距離によって近距離立ちSで拾えない場合がある。④は画面端を背負った状態。バッドランズで反対に飛ばし画面端に追い詰める。これも最初のバッドランズを先端で当てるのが重要だ。⑤の➡+Pは強制しゃがませ技。そこからしゃがみ限定で、遠距離立ちS→➡+Kがつながる。

飛び道具と機動力を活かして自分のペースで闘おう

ディズィー

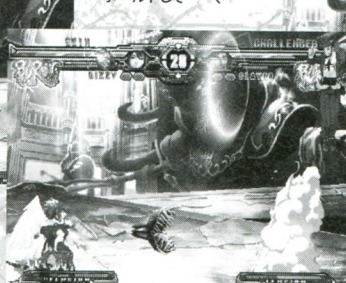
DIZZY

豊富な飛び道具を持つディズィー。空中ダッシュが2回できる本体性能と組み合わせて、有利な位置取りをして、相手の攻撃が当たらない移動砲台となる立ち回りを目指そう。

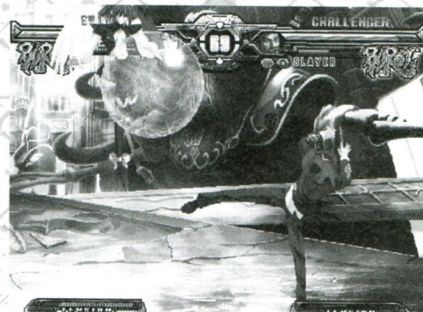
話し相手を主軸とした立ち回り

よく話し相手になってくれます（以下、話し相手）は出現して少し経つとディズィー本体が攻撃を受けても存在するようになる。また、相手の攻撃を受ける判定もあるため、強力な抑止力となるオプション飛び道具だ。立ち回りで有用なのがP版の噛み付き攻撃とHS版のレーザー攻撃。P版は攻撃回数が多く、さらにほかの飛び道具を撃つ際に便利。HS版は攻撃判定が広いので、相手を画面端に追い込むのに有効だ。話し相手を壊してくる相手には魚を捕る時に使ってたんです（以下、魚）やしゃがみHSでカウンターを狙い、逃げる相手にはほかの飛び道具を生成してプレッシャーをかけていこう。

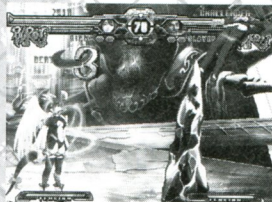
話し相手を出して自分のターンを作り、相手の様子を見て次の手を用意する。

逃げる相手には木の実をとる時に使ってたんです（以下、木の実）をホールドして……、

しゃがみP等を当てにいく。うまく捕まえたら木の実を発射して攻め立てよう。

相手の攻撃空振りを誘う

独りにしてくださいは強力な飛び道具だが、生成の際にはすきがある。しかし相手の攻撃の空振りを見てから飛び道具を出せば、比較的安全に生成できるぞ。バックステップやバックジャンプし、空振りを見てから飛び道具を作ろう。相手がもっと踏み込んでくるようになったら立ちKやしゃがみKに立ちHSを入れ込んでけん制。ヒットしたら魚につなごう。

空中バックステップで相手の攻撃をかわして、安全に独りにしてくださいを生成しよう。

状況に応じたコンボ選択をしよう

コンボチャンスでは各種通常攻撃Ⓒ魚フォースロマキャンが基本。フォースロマキャン後は状況次第で使い分けが必要となる。画面中央では貴重なチャンスを無駄にしないために、ダメージを重視した空中コンボにつなぐのがお勧めだ。画面端に到達した場合は遠距離立ちSⒸ魚でダメージを与えつつダウンを奪える。画面端の起き攻めは強力なので、積極的に狙っていこう。

飛び道具を駆使した立ち回りが機能すれば、捕まえるまでに十分なテンションゲージを稼げる。コンボで存分に放出していこう。

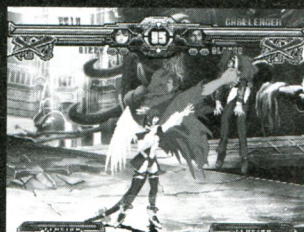
テンションゲージを消費して切り返す

画面端で魚をヒットさせてダウンを奪ったら、勝ちパターンの一つである起き攻めループを狙っていく。飛び道具で相手を固めつつ、ガードの固い相手に対しては空中ダッシュ↓＋Sの中段と着地しゃがみKの下段による二択が見切りづらく強力。ここに時折、投げも狙っていこう。どの崩しからでもコンボを魚で締めて再度ダウンを奪えるため、相手をK.O.するまでループさせるのが理想だ。

起き攻めでも活躍する話し相手。一部のリバーサル行動を無効化しつつ、攻めを展開できる。ループを優先して全力で崩しにいこう。

連続技

連続技	条件	レシピ	DAMAGE
連続技①		通常投げ→（ダッシュ）【しゃがみP→遠距離立ちS】Ⓒ▶HS魚を捕る時に使ってたんです	86
連続技②	25%	【立ちK→立ちHS】Ⓒ▶HS魚を捕る時に使ってたんですⒻ▶（空中ダッシュ）【↓＋S→HS】→（着地後ジャンプ）【K→S】Ⓙ▶【P→S→D】	183
連続技③	CH	しゃがみHS（カウンターヒット）Ⓒ▶木の実をとる時に使ってたんです→→＋HSⓙ▶SⒿ▶【S→D】	219
連続技④	画面端 25%	【しゃがみK→近距離立ちS→しゃがみHS】Ⓒ▶HS魚を捕る時に使ってたんですⒻ▶（ダッシュ）【近距離立ちS→遠距離立ちS（5段目）Ⓒ▶HS魚を捕る時に使ってたんです	147
連続技⑤	25%	（空中ダッシュ）【↓＋S→HS】→（着地）【近距離立ちS→しゃがみHS】Ⓒ▶HS魚を捕る時に使ってたんですⒻ▶（ダッシュ）遠距離立ちS（4段目）Ⓒ▶HS魚を捕る時に使ってたんです	184

①はかなり距離を運べるので、画面中央から一気に画面端での起き攻めを狙える。②はダメージ重視の画面中央用コンボ。狙える頻度が高いため、いつでもできるようにしておきたい。③は話し相手を壊しにきた相手に対して、しゃがみHSを合わせることで狙える。木の実初段をヒットさせるのが難しいが、当たればノーゲージで大ダメージだ。④、⑤は画面端での起き攻めで使う、中下段の崩しからのコンボ。どちらも再度ダウンを奪えるので、起き攻めをループできるぞ。

一気に画面端の起き攻めを狙える①は期待値が高い。積極的に狙いたいコンボだ。

5種類のダンディーステップを使い分け、駆けろフィールド!!

スレイヤー

SLAYER

突進技と➡+HSを軸に横押しの強さに加え、遠距離から相手の背後を取ることにより、多大なプレッシャーを与えられる。接近したら強烈な一撃をくらわせろ!!

中距離を制して、相手を画面端に追い込め!!

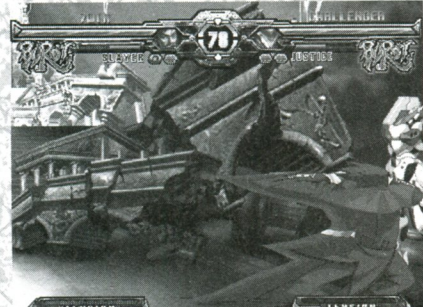
開幕ぐらいの距離では判定が強く、ジャンプキャンセル＆必殺技キャンセルが可能な➡＋ＨＳを軸に攻め立てよう。ガードされても、Ｋマッパハンチや各種ダンディーステップ（以降Ｄステップ）、低空ダッシュで接近し、怒とうのラッシュを仕掛けよう。そのほかの技では、立ちＫ、しゃがみＫや、足払いなどが相手の技の空振り時に差し込みやすい。ゲージを使用すれば、高火力なコンボへと発展可能だ。空中から攻めてくる相手には、➡＋Ｐ、しゃがみＳを使いきっちりと対空しよう。また、大振りな技や飛び道具などでこちらの動きを抑制しようとする相手には、ビッグバンアッパー、PorＫＤステップ、アンダートゥを使いカウンターを狙え！

➡＋ＨＳは、空中の相手にヒットするとバウンドしコンボに持って行けるので、先読み対空としても役立つぞ。

予備動作の少ない、ＦＢＤステップからのイッツレイトも不意打ちとして強力だ。

攻めが単調だと、逆に痛い反撃を受けてしまうので、ときには様子見も必要だ。

不意を突いて、相手の後ろに回り込む

ＨＳＤステップには、上半身無敵が付いているので遠距離から飛び道具を撃ってくる相手の攻撃を避けつつ、反撃できる。また、バックステップや遠距離で動きが止まった相手の不意を付き、一気に距離を詰め、追加技でラッシュをかけるのも有効。プレッシャーをかけ続け、相手に余裕を与えるな。

相手が画面端に居る場合は、裏に回り込めない点に注意。崩しとしては使えないぞ。

画面端の暴れつぶしから、高火力コンボで勝負を決める

画面端まで相手を追い詰めることに成功したら大きなチャンス。ここで、ガードを崩すのもいいが、相手の逃げor切り返しを迎撃するのも有効。ジャンプで逃げようとする相手にはビッグバンアッパーと➡＋HSを、打撃での暴れには判定の強い➡＋Ｐ、最後に投げを多用してくる相手にはイッツレイトを使おう。どれもヒットすれば大ダメージにつながるぞ。強気に選択を迫り、一気に勝負を決めてしまおう。

ためておいたゲージをすべてつぎ込んで残りの相手の体力を根こそぎ奪え!!

逆二択で起き攻めにプレッシャーを掛けよう

相手の起き攻めの際は、バックステップの動作をキャンセルして、無敵を付加した血を吸う宇宙とＦＢＤステップが強力。特にＦＢＤステップは無敵時間が長く、各種派生に移行した場合のリターンも大きい。ただし、ＦＢＤステップは打撃無敵しか無いため、相手の投げには注意。スレイヤーはほかのキャラに比べ相手の攻めを切り返した際のリターンが大きい。相手のターンでも強気にいこう。

ＦＢＤステップは、従来のＤステップと違い後ろに下がるモーションが無く、発生した瞬間から、追加の技を出すことができる。

連続技

連続技	コマンド	DAMAGE
連続技① 25%	【しゃがみK→しゃがみHS】→ビッグバンアッパー→➡+HSⒿ▶（空中ダッシュ）HS→（着地）しゃがみSⒿ▶【K】Ⓙ▶⬇+K→ジャンプD	150
連続技② 25%	立ちKⒸ▶FBダンディーステップ～クロスワイズヒール→ジャンプ【K→⬇+K】→ジャンプK→（着地）立ちHSⒸ▶Pダンディーステップ～パイルバンカー ※1	135
連続技③ 25%	血を吸う宇宙Ⓕ▶しゃがみK→足払い	76
連続技④ 25%	➡+PⒻ▶➡+HS→立ちHSⒸ▶アンダートゥ→➡+HSⒸ▶Pダンディーステップ～パイルバンカー ※2	221
連続技⑤ 中央 CH 100%	デッドオンタイム（カウンターヒット）→立ちHSⒸ▶アンダートゥ→（ハイジャンプ）HSⒸ▶直下型ダンディー→立ちHSⒸ▶Sダンディーステップ～パイルバンカー	322

①のコンボは➡+ＨＳの当てた高さによっては、しゃがみＳ後のジャンプＫが当たらないキャラが居るので注意。また、ジャンプキャンセル後の⬇+Ｋは最速で出すように。②はイッツレイトや立ちＫが単発ヒットしたときに狙おう。また、欄外※のＫマッパハンチを使ったコンボを使用する際は、距離をみて使い分けよう。④のアンダートゥ後の➡+ＨＳが安定しない場合はジャンプＫを使った空中コンボでダウンを奪おう。⑤はアンダートゥ後のジャンプＨＳは最速で出すように。

デッドオンタイムカウンターヒットからは超絶ダメージのチャンス！条件が整えば狙っていこう。

※1：上記コンボが入らないキャラへのクロスワイズヒール以降の追撃は以下の通り

・【立ちHS→しゃがみHS】→ジャンプKⒿ▶K→ジャンプ【D→⬇+K】→ジャンプD
対応キャラ：ソル、メイ、ファウスト、アクセル、テスタメント、スレイヤー、ザッパ、ブリジット、聖騎士団ソル、ジャスティス
・立ちＨＳⒸ▶Ｋマッパハンチ→立ちＫⒸ▶Ｋマッパハンチ→立ちＰⒿ▶【Ｐ→Ｋ→⬇+Ｋ】→ジャンプＤ
対応キャラ：カイ、エディ、アクセル、闇慈、ヴェノム、テスタメント、スレイヤー、ザッパ
・立ちＨＳⒸ▶Ｋマッパハンチ→しゃがみＰ→立ちＫⒸ▶Ｋマッパハンチ→立ちＰⒿ▶【Ｐ→Ｋ→⬇+Ｋ】→ジャンプＤ
対応キャラ：ポチョムキン、ジョニー

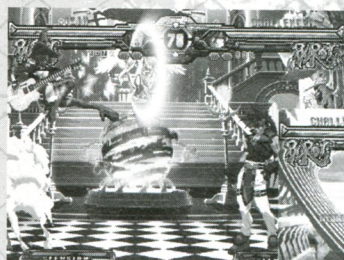
※2：ソル、チップ、アバ、聖騎士団ソル以外限定

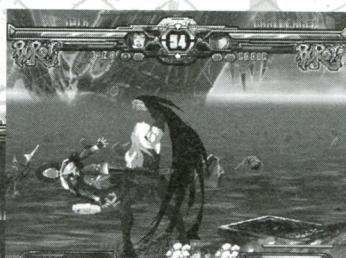
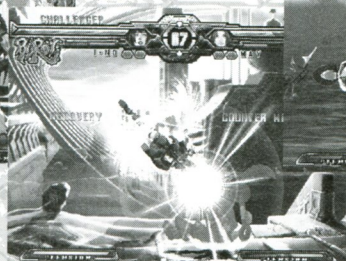
豊富な崩しと圧倒的な連続技で相手を破壊しろ

イノ
I-NO

一度転んだら二度と起き上がれないほどの起き攻めと爆発力が特徴のイノ。高い機動力と飛び道具で様子を見つつワンチャンスを狙って行こう。

多種多様な空中行動を使い相手を揺さぶろう

イノは空中での多彩な行動が可能なキャラだ。ジャンプ中に空中ダッシュが2回まで出せるため、相手から逃げながら抗鬱音階や狂言実行でプレッシャーをかけられる。地上にいる相手にはK狂言実行の先端を当てるようにけん制しよう。抗鬱音階はP版が加速タイプ、HS版が減速タイプでレバー上下で角度を変えられる。相手が逃げる方向を読んでガードさせていこう。うまくガードさせたらダッシュで近付き接近戦に持ち込もう。地上からけん制する際は遠距離では飛び道具のケミカル愛情（横）、中距離では遠距離立ちSや大木をさする手を相手の動きに合わせて出していこう。低空HS狂言実行もけん制技兼接近手段として優秀だ。

距離の長い空中ダッシュで逃げ回りつつ抗鬱音階や狂言実行を出していくのが基本。

K狂言実行がカウンターヒットした時はコンボのチャンス。先端を当てれば反撃も受けづらい。

HS狂言実行はガードされても相手を貫通するため反撃を受けづらい

空を自由に飛び回ろう

ダッシュがホバータイプのイノは、イノ特有の特殊入力による移動方法をいくつか持っている。一つは➡➡⬈入力で出るダッシュ慣性を付加したジャンプ。もう一つは➡➡→⬈→ニュートラル→➡入力で出るダッシュから空中ダッシュにスムーズに移行するテクニックだ。さまざまなダッシュの軌道を使い分けよう。

最低空空中ダッシュは特に重要。起き上がりに重ねることで相手のバックステップ対策にもなる。

見えない起き攻めで攻め立てる

ダウンを奪った後はダッシュからジャンプKor着地しゃがみKの単純かつ強力な二択を迫ろう。そのほかにもダッシュ→ジャンプDによるタイミングずらしやダッシュS→2段ジャンプS狂言実行の中段→中段の連係、ダッシュ→着地通常投げなども非常に強力。中下段がガードされた場合は近距離立ちSからS狂言実行としゃがみSの二択を継続することもできるぞ。有利な状況を作り続け、断続的に選択を迫ろう。

相手の起き上がりにダッシュからジャンプKorしゃがみKor投げの強力な三択を仕掛けよう。

相手を逃さずに起き攻めを仕掛ける

抗鬱音階を相手の起き上がりに重ねることでガード中の相手に中下段二択を仕掛けることができる。ケミカル愛情（横）でダウンを取った後は低空のHS抗鬱音階が重なり、通常投げからは地上FB抗鬱音階が重なるぞ。P抗鬱音階をフォースロマキャンしてダッシュで追い越してからダッシュ攻撃を重ねるといった変則的な攻めも可能だ。相手を逃さず強力な二択の状況に持ち込むことが勝利の近道だ。

FB抗鬱音階はヒット数も多くガードバランスをためることができる。起き上がりに重ねて使おう。

連続技

連続技	条件	レシピ	DAMAGE
連続技①		（ダッシュ）ジャンプK→（着地）【しゃがみK→➡+P→立ちHS】Ⓙ▶（空中ダッシュ）【K→S】Ⓒ▶ケミカル愛情（縦）→（着地）ケミカル愛情（横）	120
連続技②	25%	（ダッシュ→着地）【しゃがみK→しゃがみS→足払い】Ⓒ▶ケミカル愛情（横）Ⓕ▶（空中ダッシュ）【S→K】Ⓒ▶ケミカル愛情（縦）→（着地→ダッシュ）ジャンプSⒿ▶【S→HS】Ⓒ▶K狂言実行	130
連続技③		HS大木をさする手Ⓙ▶P狂言実行→（空中ダッシュ）ジャンプ【S→HS】→（着地）近距離立ちSⒿ▶ハイジャンプ【S→HS】Ⓒ▶K狂言実行	158
連続技④	25%	S狂言実行→【立ちP→立ちK】Ⓙ▶PⒸ▶FB狂言実行→（空中ダッシュ）ジャンプHSⒸ▶P狂言実行→（空中ダッシュ）ジャンプHSⒸ▶P狂言実行→K狂言実行	153
連続技⑤	対空 25%	（空中の相手に）【➡+P→近距離立ちS】】Ⓙ▶FB狂言実行（4段目）～狂言実行停止→（空中ダッシュ）ジャンプHSⒸ▶S狂言実行→近距離立ちSⒿ▶ハイジャンプ【S→HS】Ⓒ▶P狂言実行→（空中ダッシュ）ジャンプ【S→HS】Ⓒ▶K狂言実行	193

①のコンボはノーゲージ基本コンボ。最後のケミカル愛情（横）を低めに当てるとダウンを奪える。②はダッシュ→着地しゃがみK始動のコンボ。非対応キャラにはしゃがみKから➡+P→足払いとつなごう。③はHS大木をさする手が当たる前からレバーを入れておきヒットした時のみP狂言実行で追撃しよう。S狂言実行からは④のコンボが簡単でオススメ。立ちK拾いができる場合は立ちK→ケミカル愛情（横）で追撃した方がダメージは高い。対空➡+Pからは⑤のコンボで画面端へ運ぼう。

ダメージ以上に重要なのがダウンを奪うこと。空中コンボをK狂言実行で締めて起き攻めに展開しよう。

目まぐるしく変わるバトルスタイルで相手をかく乱しよう

ザッパ

ZAPPA

ザッパの特徴は何といっても彼に憑依する4種の霊。種類ごとに全く異なる強みを持つこれらをフレキシブルに使いこなし、相手のウィークポイントを狙おう

目的に応じて憑依霊を使い分けつつ状況を有利に運ぶ

ザッパ最大の特徴である憑依霊は、ダメージを受ける、またはこんにちは3匹のムカデを出すことで発生する。取り憑く霊はラオウを除く犬、幽霊、剣の3種がランダムで呼び出されるが、それぞれ得意とする状況が異なる。相手キャラクターや状況によって「最も効果的な霊」、「機能しにくい霊」などが変わってくるので、状況判断がカギとなる。不要な霊を引いてしまった場合は、相手のけん制攻撃をコンボに発展されない位置でわざとくらったり、フォースブレイク技の礼儀作法はここからを使いうまく憑依を変更、もしくは解除していこう。憑依させるチャンスを多く作り出し、その局面において最適な霊の憑依を狙おう。

憑依霊の一つ、剣は中距離からの削り合いが得意。停滞させた剣を壁のようにして相手の動きを阻むのが強力だ。

幽霊が憑依しているときは飛び道具を盾にした立ち回りに優れる。接近時は発生が早い中段攻撃の➡+HSが光る。

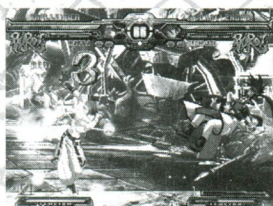
犬が憑依したときは霊魂稼ぎ＆防御能力が跳ね上がる。犬攻撃(噛み付き)はガードさせるだけで霊魂を稼げるぞ。

霊魂を稼ぎラオウを呼ぶ

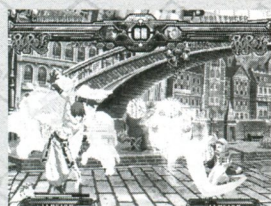
霊魂は特定の必殺技をヒットさせることで増加していく。これを八つ集めた状態でこんにちは3匹のムカデを出すと、強力な憑依霊、ラオウが必ず憑依される。ラオウは時間制限こそあるものの、攻撃を受けても憑依が解除されない。また、優秀かつダメージが大きい攻撃をそろえているので、一気に勝負を決めてしまうチャンスだ。

ラオウの攻撃の中でも特にラストエドガイは強烈。無敵がある上に、一撃のダメージが大きい。

効率よく霊魂を集める術を身に着けよう

強力な憑依霊であるラオウを早い段階で呼び出すために、霊魂を効率よく集めよう。特に犬は霊魂を集めるチャンス。憑依したときはヒット時に三つ、ガードさせても一つ霊魂を稼げる噛み付きが優秀だ。切り返し手段として強力なサマーソルトを盾に、ザッパ本体と犬による波状攻撃に巻き込もう。狙えるところでは覚醒必殺技の産まれる!!につなごう。上手く複数ヒットさせれば霊魂を一気に稼げるぞ。

剣が憑依しているときも多くの必殺技で霊魂が稼げる。こちらは普通に立ち回っていれば意識しなくとも霊魂が集められるはずだ。

ラオウによる圧倒的攻撃力を押し付ける

首尾よくラオウを呼び出すことに成功したら、ダークネスアンセム→各種派生を盾に相手を追い込んでいこう。特にP派生、K派生を追いかけるようにすれば、テンションゲージ稼ぎを兼ねるのでオススメだ。ジャンプして逃げる相手に対しては着地点を予測して追い回し、ラストエドガイ(→ロマキャン)をチラ付かせつつ通常攻撃で捕まえにいこう。コンボが決まってしまえば一瞬でK.O.することも可能だ。

一度相手に触れればこっちのもの。硬直差に優れる近距離立ちSなどで固め、ガードされても有利なダストで崩そう。

連続技

連続技	条件	レシピ	DAMAGE
連続技①	しゃがみ / 50%	【近距離立ちS→しゃがみHS】Ⓡ▶(ダッシュ)【しゃがみHS→近距離立ちS→足払い】Ⓒ▶こんにちは3匹のムカデ	181
連続技②		ダストアタック→ホーミングジャンプDⒿ▶ジャンプD→(着地)こんにちは3匹のムカデ	89
連続技③	25%	(剣憑依)【しゃがみS→➡+HS (1段目)】Ⓒ▶近づくと逝きますⒻ▶【遠距離立ちS→しゃがみHS→➡+HS (1段目)】Ⓒ▶近づくと逝きます	139
連続技④		(犬が相手の後ろにいる状態で)【しゃがみK→近距離立ちS→遠距離立ちS】→➡+D→(ダッシュ)【しゃがみK→近距離立ちS→遠距離立ちS】→➡+D→(ダッシュ)【しゃがみK→近距離立ちS→➡+P (➡+D入力)】→➡+HS	124
連続技⑤	画面端 / 50%	(ラオウ憑依時)ダストアタックⒸ▶ラストエドガイ→➡+HSⒸ▶ダークネスアンセム～K追加攻撃→(ダッシュ) ➡+HSⒸ▶ダークネスアンセム～K追加攻撃→(ダッシュ)立ちHSⒸ▶ベロウズマリス	370

①は無憑依時の確定反撃で狙おう。②はダストのダウン復帰不能時間を延長するテクニックを使っている。③はフォースロマキャンを使いダメージを伸ばし、霊魂の回収も可能なコンボだ。④は犬憑依時に相手を犬と本体で挟み込んだときのループコンボ。タイミングよくDボタンを押していこう。⑤はダスト始動の大ダメージコンボ。ラストエドガイを遅らせて出して高さを稼ごう。

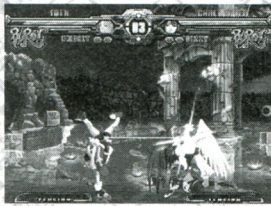
ラオウが憑依しているときのコンボダメージはまさに破壊的。中段のダストからも超ダメージが狙えるぞ。

各種YOYO技を使いこなし遠距離～中距離を制圧しよう

ブリジット
BRIDGET

YOYOの使い方によって動きの幅が広がるのが特徴のブリジット。YOYO配置をうまく使いこなし、相手を挟み撃ちにして有利な状況を作って一気に畳み掛けよう。

YOYO配置をして相手を挟み込もう

ブリジットはYOYO配置をしてから闘うのが基本。YOYOを前方に配置し、相手をYOYOとブリジットで挟み込むことで相手の行動を抑止する。YOYO配置をしたら遠距離立ちSでけん制し、ヒット時はYOYO引き戻しから連続技へつなぎ、ガードされた時はYOYO引き戻し、ロジャーラッシュなどの各種YOYO技でフォローしよう。YOYOを回収したら配置するのを忘れないように。

YOYOとブリジット本体で相手を挟み込むような状況を作って遠距離立ちSでけん制。遠距離立ちS後は各種YOYO技でキャンセルしよう。

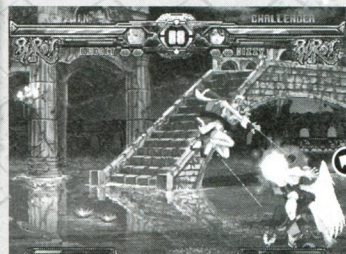
相手を跳ばせて落とす

YOYO配置をしておくと相手は地上から攻めるのが難しくなり、ジャンプや空中ダッシュなど、上からの攻めが多くなる。これに対して➡＋Pや空中投げなどでしっかり対空し、ダメージを与えていこう。対空は基本的には➡＋Pでいいが、➡＋Pで落とせない攻撃や、対空ずらし攻撃に対しては空中投げを狙っていこう。対空の見極めが重要だ。相手の行動範囲を制限し、YOYOを使った連係へ持ち込もう。

YOYOを嫌がって跳ぶ相手に対してしっかり➡+Pを使った対空攻撃で落とそう。ここから➡+Sへつなげば大ダメージを狙えるぞ。

キックスタートマイハート～発射からのセットプレイ

キックスタートマイハート～発射後は着地する前にYOYO配置できる。連続技でキックスタートマイハート～発射を決めたら着地する前に⬅＋YOYO配置をしよう。すると相手に重なるように地面にYOYOが配置されるので、着地してからローリング移動→ジャンプPの中段攻撃と、ローリング移動→着地しゃがみKの下段攻撃で二択を迫れる。この二択は画面の位置問わず可能なので、非常に強力な連係となる。中下段攻撃のほかに、投げなども交ぜていくと相手のガードを崩しやすくなるぞ。ここでうまくラッシュを仕掛け、ダメージを与えていきたい。ただし、無敵技による割り込みにだけ注意しよう。

キックスタートマイハート～発射後、着地する前に⬅+YOYO配置。

ローリング移動→ジャンプP→ジャンプ⬇+Sで中段に。

ローリング移動→着地後にしゃがみKを出せば下段の選択肢となる。

FBロジャーラッシュ連係

YOYOが相手に重なっている状況かつ、テンションゲージに余裕があるときは遠距離立ちSをガードさせた後にFBロジャーラッシュを出そう。相手はジャンプで逃げられず、強引にガードさせることが可能だ。ガードをさせたらジャンプで近付き、低空ダッシュ攻撃の中段攻撃と、着地してしゃがみKの下段攻撃で二択を迫ろう。

FBロジャーラッシュをガードさせたら接近して揺さぶりを仕掛ける。大きなダメージ源となるぞ。

連続技

連続技	条件	コマンド	DAMAGE
連続技①		【しゃがみK→近距離立ちS（1段目）→➡+P→近距離立ちS（1段目）】Ⓒ▶キックスタートマイハート～発射	85
連続技②	25%	➡+KⒸ▶スターシップⒻ▶➡+SⒿ▶【S→⬇+S】Ⓙ▶【S→⬇+S】	134
連続技③	50%	遠距離立ちSⒸ▶俺とキルマシーン（停滞）→➡+SⒿ▶【S→⬇+S】Ⓙ▶【S→⬇+S】Ⓒ▶空中スターシップ	186
連続技④	立ちくらい 25%	【遠距離立ちS→➡+S】Ⓒ▶FBロジャーラッシュ→➡+SⒿ▶【S→⬇+S】Ⓙ▶【S→⬇+S】	198
連続技⑤	立ちくらい	遠距離立ちSⒸ▶YOYO引き戻し→空中ダッシュ【P×3→⬇+S】→（着地）【立ちK→近距離立ちS（1段目）】Ⓒ▶キックスタートマイハート～発射	165

①はブリジット本体のみの基本連続技。発射後はYOYO配置からの連係を狙っていこう。②は中段攻撃で崩す際に狙う。テンションゲージが無い場合はキックスタートマイハートにしよう。③は遠距離立ちSをヒット確認してつなげよう。④は立ちくらい限定。➡+SからFBロジャーラッシュがつながるので大ダメージが狙える。⑤はYOYOで相手を挟み込んだ状況限定。遠距離立ちS→YOYO引き戻しの部分でヒット確認をしよう。しゃがみくらい時は遠距離立ちS→足払いで締めよう。

各種YOYO技をうまく使いこなすことが、とにかく肝心。強力な連続技や連係を繰り出そう。

電力と熱量をためてからが勝負。コレガ科学ノチカラダ!

ロボカイ
ROBO-KY

電力ゲージと熱量ゲージ、二つのゲージを管理する必要があるロボカイ。我慢してため込んだ電力とたまった熱量を放出して最大火力をたたき込もう。

電力をためながら熱くなれ

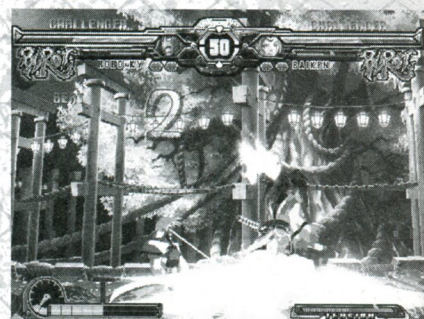
試合序盤はまず座談カイや直前ガードで電力ゲージをためよう。接近してくる相手には遠距離立ちSやジャンプPでのけん制が強い。ゲージをためるフリをして痛カイ撃や空中ダッシュジャンプSでの奇襲も有効だ。ゲージが50%以上になったらLv3町内カイばーげんを盾にして接近戦に持ち込もう。ダッシュで下をくぐってくる相手にはLv3カイ現象が当たりやすいので覚えておこう。また相手に攻め込まれた場合は、発生が早く長い無敵時間を持つLv3カイ幕ホームランが優秀。ガード時もフォローが効くので切り返しに頼れる。うまく接近に成功したらためた電力と熱量を放出してダメージを取りにいこう。

序盤は座談カイの上でひたすら我慢。飛び道具は直前ガードしよう。

Lv3町内カイばーげんは低空で出すのが基本。熱量がたまりやすいので打ち過ぎ注意。

Lv3カイ幕ホームランがガードされたときはフォースロマキャンでフォローしよう。

熱暴走寸前の熱き連係

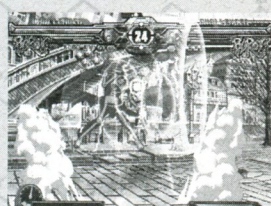
熱量が80℃を超えると通常技の性能が変化する(P108参照)。それに加え一部の技は特定の変化が起きる。しゃがみSは相手が浮くので空中コンボでの追撃が可能だ。しゃがみHSは相手に当たらなかった場合のみ落下判定が加わる。相手の攻撃をくらっても落下判定は消えないため、とりあえず打ってみるのも強力だ。

2段技に変化するしゃがみSは当たると相手が高く浮く。ジャンプ攻撃で追撃しよう。

恐怖のロボ三択起き攻め

しゃがみSや投げなどでダウンを奪った後は喰らっとくカイを重ねてから、下段のしゃがみK、中段の低空カイ幕ホームラン、コマンド投げのカイ電波で三択を迫るのが単純かつ強力。カイ電波には投げ無敵が付与されているため、Lv3喰らっとくカイ?→ダッシュジャンプ→カイ電波という行動も有効な連係だ。ただし、カイ幕ホームランはLv2以上のときに発生する根元部分しか中段にならないので注意しよう。

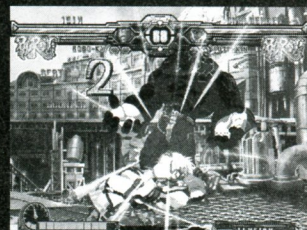
カイ幕ホームランを低空で出すことにより中段となる。ヒット時はフォースロマキャン2段ジャンプDで追撃しよう。

最終奥義?限カイらばーず!

限カイらばーずは爆発部分が空中ではフォルトレスでのみガード可能となっている。相手のゲージ次第ではこれに巻き込むことが有効な選択肢となる。発動から残りカウント4秒辺りになったら、Lv3町内カイばーげん×n→今日はカイ散→空中ダッシュなどで一気に接近しよう。うまく地上ガードさせた場合は座談カイから立ちKor低空カイ幕ホームランで二択を迫るといい。

爆発部分が空中ガードされた場合でも相手のテンションゲージを削ることができる。拘束時間の長さをうまく利用しよう。

連続技

連続技	ゲージ	コンボ	DAMAGE
連続技①	50%	【しゃがみK→しゃがみS→しゃがみHS】Ⓕ▶ハイジャンプ【S→P→D】Ⓒ▶Lv2カイ幕ホームラン	199
連続技②	50%	(熱量80℃以上時)低空Lv3カイ幕ホームラン→立ちP→しゃがみHSⒻ▶(ハイジャンプ)【S→P→D】Ⓒ▶Lv2カイ幕ホームラン	269
連続技③	50%	カイ電波→駄目な奴は何をやっても駄目→【立ちP→近距離立ちS→➡+P】 ※相手がテンションゲージ25%以上所持時	108
連続技④	25%	(熱量80℃以上時)【しゃがみK→しゃがみS】→(ハイジャンプ)【K→S→P→D】Ⓒ▶Lv2町内カイばーげん→(空中ダッシュ) DⒸ▶Lv2カイ幕ホームラン	223
連続技⑤	CH 75%	Lv3カイ現象(カウンターヒット)→痛カイ撃→【近距離立ちS→立ちHS】Ⓕ▶ジャンプ【S→HS】Ⓒ▶Lv2町内カイばーげん×2→(2段ジャンプ) Lv2町内カイばーげん×2 ※町内カイばーげんの4発目がLv1の場合ダメージ283	298

①は下段始動の基本コンボだ。③はコマンド投げからの追撃に使える。駄目な奴は何をやっても駄目の連打を熱量70℃のところで止めるのがポイントだ。②と④は熱量が80%以上あるときに狙えるコンボ。④はしゃがみS→座談カイと入力してしまった場合でも可能だ。⑤はカイ現象カウンターヒット時のコンボ。壁バウンドしてくるところを痛カイ撃で拾い直すことができるので画面端まで運んでから町内カイばーげんを4回決めよう。2段ジャンプ→町内カイばーげんは⬇⬉➡⬋→Sと入力しよう。

カイ現象はLv2がカウンターヒットした際はスライドダウンになる。ダッシュ立ちKから拾い直そう。

諸刃モード、極・諸刃モードで相手をねじ伏せろ!

アバ

A.B.A

通常モードは非力だが、諸刃、極・諸刃モードになれば一気に極悪キャラへと変化する。諸刃モードで闘えるかどうかが勝利へのカギを握る。

早い段階で諸刃モードになろう

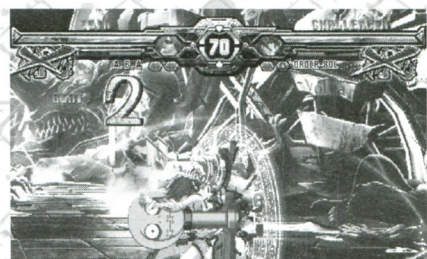
アバは通常モードではまともに闘えないくらい非力なキャラなので、まずは諸刃モードになることに専念しよう。通常モード時にうまく連続技がヒットした場合は必ず結合で諸刃モードになろう。連続技を決められるような状況ではない場合では焼成で無理やり諸刃モードになるのも一つの手だ。諸刃モードになったら遠距離立ちSとジャンプHSを軸に、攻撃判定が強力な技を押し付けて闘おう。諸刃ゲージが無くなりそうになったら一旦通常モードに戻りたい。コンボから結合につなぐのが理想だが、無理して攻めず分離を使うのも重要だ。焼成や分離は輸血パックを1個ずつ消費するので、輸血パックの管理にも注意するようにしよう。

諸刃モードになったら遠距離立ちSやジャンプHSで強引に近付いて相手にプレッシャーを与えていこう。

通常モードで無理して闘ってもメリットはあまり無いので、連続技や焼成で諸刃モードになれるよう専念しよう。

諸刃ゲージが無くなってきたら無理して攻めずに分離で体力回復しつつ通常モードに戻るのが重要だ。

二重結合を狙おう

結合は近距離だと投げ、遠距離だと打撃投げとなるが、近距離で結合をヒットさせるとダウンしている相手に結合で追撃を決められる。諸刃モード中に決めれば輸血パックを消費せずに諸刃ゲージを全回復できるため、その後の展開を優位にできる。立ちHSの2段目で引き寄せた後は密着状態になりやすいので狙い目だ。

諸刃モード時に密着で結合を決め、結合でダウン追い討ちすれば諸刃ゲージが満タンに!

ジャンプSから中下段の二択攻撃を仕掛けよう

諸刃モード中にダウンを奪った後は、相手の起き上がりに合わせてジャンプSを重ねよう。ジャンプS⒥【S→HS】は中段攻撃となり、ジャンプS→着地してからしゃがみKが下段攻撃となる。二択が通ったら【近距離立ちS→しゃがみHS(1段目)】Ⓒ▶抹消へとつなげば大ダメージを奪え、さらに起き攻めをループさせることも可能だ。テンションゲージ次第では一気にK.O.を狙える強力な起き攻めなのでマスターしよう。

相手の起き上がりにジャンプSを深めに重ねる。無敵技を出されても着地してからのガードが間に合うぞ。

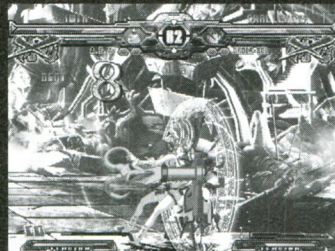
極・諸刃モードで勝利をつかめ!

極・諸刃モードになるとスピードや技の発生など、あらゆる点で強化がされる。特にオススメなのは断罪。1段目にスーパーアーマーが付いており、フォースロマキャンにも対応している。暴れや投げつぶしなどに使え、ヒットすれば大ダメージを与えられるぞ。ただし1段目と2段目の間は無敵技などで割り込まれるので、多用は禁物。また、極・諸刃モードに移行する変質は諸刃ゲージが全回復するので非常に使いやすい。

相手に固められたときでも、すき間のある連係に対しては断罪で割り込もう。成功すれば大ダメージを与えられるぞ。

連続技

連続技	レシピ	DAMAGE
連続技①	(通常モード)【近距離立ちS→遠距離立ちS→足払い】Ⓒ▶結合	75
連続技② 25%	(通常モード)【近距離立ちS→遠距離立ちS】Ⓒ▶抹消～覆滅～断獄Ⓕ▶(ダッシュ)しゃがみHS⒥▶【S→P→S】⒥▶SⒸ▶結合	153
連続技③ 画面端付近	(諸刃モード中)【遠距離立ちS(1段目)→しゃがみHS】⒥▶(空中ダッシュ)【S→HS】→(着地)抹消～覆滅～過失→{抹消～覆滅～断獄}×2	203
連続技④ 画面端付近	(諸刃モード中)足払いⒸ▶抹消～覆滅～断獄→抹消～覆滅～過失→{抹消～覆滅～断獄}×2	210
連続技⑤	(極・諸刃モード中)断罪→(ダッシュ)【近距離立ちS→しゃがみS】Ⓒ▶飽食⒥▶(空中ダッシュ)SⒸ▶根絶→(着地→ダッシュ)しゃがみSⒸ▶飽食⒥▶(空中ダッシュ)HSⒸ▶根絶→(着地)しゃがみSⒸ▶飽食	187

①は通常モード時の基本連続技。②はテンションゲージがあるときにダメージを取りつつ諸刃モードに切り替わる連続技。③は諸刃モード時限定。画面中央の場合は抹消～覆滅～断獄を1ループにしよう。④は足払いからのループコンボ。画面中央の場合は断獄をフォースロマキャンし、ダッシュ抹消～で画面端まで運ぼう。⑤は極・諸刃モード時のみ可能な連続技で、画面端～画面端まで運べる。

諸刃ゲージが少ないときは連続技の締めを結合にして通常モードに戻ることも重要だ。

高レベル必殺技の爆発力で相手を焼き尽くせ!

聖騎士団ソル

ORDER-SOL

チャージシステムを有する聖騎士団ソルは、各種チャージでレベルを上げることで必殺技が強化される。最大レベル時のプレッシャーは計り知れないぞ。

チャージ、アクションチャージでレベルを上げる

聖騎士団ソルは試合開始直後のレベル1のままでは火力に乏しいため、大ダメージを与えるにはレベルを上げる必要がある。遠距離でのチャージやブロックヘッドバスター～アクションチャージのほか、足払い（先端ヒット）Ⓒガンブレイズ（空振り）～アクションチャージ、切り返しに役立つシュトルムヴァイパー～アクションチャージなどでレベルを上げていこう。一度レベル2になってしまえば、連続技の最後にバンディットリボルヴァープロトタイプ or ロックイット～アクションチャージでレベルをある程度維持しつつ起き攻めを仕掛けられる。ここからさらなるレベルアップを狙っていこう。勝負どころではレベルを一気に使いダメージを与えるのだ!

チャージの硬直の短さを利用して、しゃがみSなどのけん制のスキ消しや、連続技に組み込むことも可能。

足払いⒸチャージと入力し、すぐにDボタンを離す。この後もまだ相手は浮いているので……、

立ちKによる追撃が間に合う。足払いがガードされていた場合も反撃を受けづらいので頼りになるぞ。

高レベル技を温存する

Dボタンを押しながら必殺技を出すことで、その時点でのレベルを問わずレベル1必殺技を出すことができる。アクションチャージ1回でレベル2→3になるような状況では、足払い（D押しっぱなし）Ⓒガンブレイズ（空振り）～アクションチャージとすれば、その後の相手の起き上がりをレベル3の状態で攻められる。うまく活用しよう。

この後の展開次第では大ダメージを狙える。レベル2の連続技を決めるか、レベル3の起き攻めを取るかの素早い判断が重要だ。

レベル3必殺技で思う存分暴れてやろう

レベル3必殺技はどれも強力だが、その中でもバンディットリボルヴァープロトタイプは中段攻撃である1段目が高速化し、2段目が壁バウンド誘発と、一気に強力な崩しの手段へと変ぼうする。ロックイットも1段目の発生が高速化し、ヒット後に追撃できるようになる。どのレベル3技もけん制、コンボどちらにも使える優秀なものばかり。ここぞという場面では出し惜しみせず攻め立てよう。

高レベル技を使用した後も、ゲージが下のレベルに到達するまでは同レベルの技を繰り出せる。

チャージバーストから連続技へ移行する

チャージを阻止しようと攻め込んできた相手をチャージバーストで追い払うことに成功した場合、通常は起き攻めにいくのがセオリーだが、レベル3の状態ならばここからダメージをとることが可能。ダウンを引き起こす性質を持ったサーベイジファングやロックイット（2段目）から追撃しよう。状況次第で大ダメージを与えられるので、上昇したレベルを放出するだけの見返りは十分にある。

チャージバーストヒット後に限らず、相手がダウンしている状況で幅広く活躍してくれる。サイクバースト対策になることも……。

連続技

連続技	条件	コマンド	DAMAGE
連続技①		【立ちK→近距離立ちS→しゃがみS→足払い】Ⓒチャージor Lv1ガンブレイズ（空振り）～アクションチャージ	75
連続技②	25%	足払いⒸLv1ブロックヘッドバスター～アクションチャージⒻ（ダッシュ）ジャンプ【P→S】Ⓙ【HS→D】ⒸLv2バンディットリボルヴァープロトタイプ	130
連続技③	画面端	【近距離立ちS→立ちHS】ⒸLv2ブロックヘッドバスター～アクションチャージ→（ダッシュ）ジャンプ【HS→D】Ⓙ【HS→D】→（着地）近距離立ちSⒿ【HS→D】ⒸLv2バンディットリボルヴァープロトタイプ	215
連続技④	50%	ファフニール→（ダッシュ）【しゃがみS→立ちHS】ⒸLv2バンディットリボルヴァープロトタイプ→ファフニール	208
連続技⑤	75%	（密着状態で）Lv3ロックイットⒿLv3ガンブレイズ～アクションチャージⒻチャージ→Lv3サーベイジファング→（ダッシュジャンプ）【HS→D】Ⓙ【HS→D】ⒸLv2バンディットリボルヴァープロトタイプ	238

①は地上での基本となる連続技。②はテンションゲージを消費して、レベルを上げつつ相手を端に運ぶ構成だ。③、④は画面端付近での連続技で、③の構成はアクションチャージを省いたりフォースロマキャンを使うことで、多少画面端が遠い状況でも決められる。ジャンプ攻撃を可能な限り遅めにつなぎ、着地後の近距離立ちSを低めに当てよう。⑤はLv3ロックイットをヒットさせた後、少し待ってから↓↙←↖+Sと入力し、ジャンプ移行をキャンセルしてLv3ガンブレイズを出そう。

高レベル技使用後にダウンを優先したい場合は、早めに必殺技につなぐといい。

ORDER-SOL

圧倒的なけん制の長さと高い火力で相手を粉砕だ。

クリフ＝アンダーソン

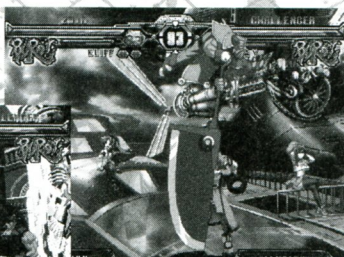
KLIFF-ANDERSN

クリフの強みは、何といってもそのリーチの長さだ。けん制技のリーチが長く、判定は強いので、相手を近付かせない立ち回りを展開しよう。

リーチを生かしたけん制からゲージをためて攻め込もう!

クリフは本体の動き自体は遅いが、遠距離から一気に攻め込むことのできる技を多く持っている。移動必殺技の多くがフォースロマキャン対応技なので、ゲージをためることで、相手の攻撃の届かない場所から必殺技でダメージを与えたり、ガードを崩す攻めを仕掛けることも可能だぞ。またクリフのダッシュはステップとなっておりテンションバランス次第で大量増加を見込める。立ち回りでは判定の強い遠距離立ちSやしゃがみHSでけん制し、P版咆哮返しで固めを展開。すきがあればダッシュでラインを上げつつゲージを回収するのが立ち回りのメイン行動となる。ときには空中ダッシュで一気に接近を試みるのも有効だ。

遠距離立ちSはリーチにも発生にも優れたクリフの主力けん制技だ。地上ではこれを相手に当ててから攻めを展開しよう。

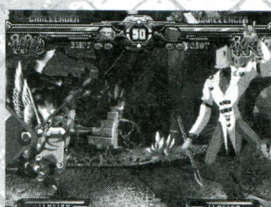
ジャンプから軌道を変えて突っ込むジャンプD。対空をずらしたり、フォースロマキャンから近付くことが可能。

首跨ぎは武器を起点に画面の半分以上を移動し攻撃する。ガードされてもすきが少なく、反撃を受けづらい。

首跨ぎを使いこなそう

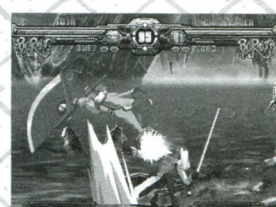
クリフの必殺技の中でも随一の性能を誇る首跨ぎ。リーチが長いため、さまざまな場面で相手の行動への差し込みに使えるぞ。また、この技をつぶそうとする相手にはダッシュや正面からの攻めでゲージをためよう。また、フォースロマキャンを利用した表裏の二択も強力な崩しに使っていけるぞ。

普通に出すと見た目に反して表ガードなので、フォースロマキャン→ジャンプHSなどで裏の選択肢としよう。

気絶を狙っていく立ち回りと技選択

クリフの➡＋Pは判定の強い対空技だが、同時に気絶値も高くなっている、カウンターからのコンボを数回決めることで相手を気絶させられるぞ。クリフは各種けん制技が優秀で地上戦では多くの相手に対し有利に立ち回れる。地上戦で優位になった後は、相手の跳び込みをうまく➡＋Pで対空しよう。なお、FB地獄突っ込みも当てるとほとんどの相手が気絶する。こちらもチャンスで狙っていこう。

上半身無敵の➡＋Pは打点の高いけん制技をつぶすことも。けん制の先端をつぶした場合はリフレクスロアからダメージを与えよう。

近付いて勝負を決める! 崩しの選択肢

けん制でゲージをためたら、近付いてダメージを取りにいこう。P版咆哮返しはすきが少なく、固めの選択肢として優秀だ。この技をガードさせて有利状況をうまく作り出そう。近距離で有利な状況では首跨ぎでプレッシャーをかけつつガードを崩していこう。そのほか、クリフの投げは追撃が可能なため、積極的に狙っていける。また、ジャンプKは打点が低く、展開の早い攻めが可能だ。

ジャンプKはほとんどのキャラに昇り中段として機能する。相手にまとわり付くようにして使っていこう。

連続技

連続技	条件	内容	DAMAGE
連続技①	25%	【しゃがみK→立ちS→足払い】Ⓒ▶P咆哮返しⒻ▶(ダッシュ)ジャンプSⒿ▶【S→HS】Ⓒ▶頭蓋砕き	147
連続技②	対空 25%	(空中の相手に)【➡+P→(ディレイ)立ちS→しゃがみS】Ⓒ▶S咆哮返しⒻ▶首跨ぎ(空振り)立ちKⒿ▶SⒿ▶SⒸ▶頭蓋砕き	169
連続技③	画面端付近 50%	通常投げ→(ダッシュ)しゃがみSⒸ▶S咆哮返しⒻ▶(ダッシュ)先の先～FB地獄突っ込み	96
連続技④	画面端 50%	➡+HSⒸ▶S咆哮返しⒻ▶(空中ダッシュ) HS→(着地)【近距離立ちS→しゃがみS】Ⓒ▶S咆哮返しⒻ▶(空中ダッシュ) HS→(着地)ジャンプ【K→ジャンプS】Ⓙ▶ジャンプSⒸ▶頭蓋砕き	311
連続技⑤	50%	昇りジャンプKⒸ▶頭蓋砕(1段目)Ⓡ▶ジャンプHS→【遠距離立ちS→足払い】	108

①は相手に下段からのコンボだ。足払いの当たる位置次第でP咆哮返しが空中ヒットするため、コンボダメージを増やすことが可能だ。②は対空始動。S咆哮返しからの首跨ぎがダウン追い打ちにならないキャラには、画面端へ追い詰めつつ気絶値を稼げる。③は投げ始動のコンボ。ほとんどの相手が気絶する。④は③のコンボで気絶した相手にたたき込むコンボだ。大ダメージを与えつつダウンを奪える。⑤は高速中段からのコンボだ。

S咆哮返しフォースロマキャンからは➡+HSを入れて気絶を狙うことも可能。

飛び道具のN.B.を盾にどっしりと構えて攻め込め!

ジャスティス

JUSTICE

強力なけん制、飛び道具、崩し、火力を併せ持つジャスティスはまさに動く要塞。一つ一つの技が強力なため、弱点である機動力の無さを補って余りある性能だ。

N.B.を撒いて逃げ場をふさぎつつ接近しよう

ジャスティスの主力は五種類の軌道を選べる飛び道具のN.B.。ダッシュや空中ダッシュの無いジャスティスは、自分から能動的に相手を捕まえるのが難しいので、相手が距離を取るようならば、とりあえずN.B.を撒いておこう。N.B.はボタンを押しながら出し、好きなタイミングでボタンを離して起爆できるという性能のほか、N.B.の硬直の後半をN.B.でキャンセルできるという性能もある。基本は相手の飛び込みを抑制しやすいS版N.B.を飛ばし、続けて地上の相手に当てやすいP版N.B.を飛ばそう。S版N.B.をガードした相手に、続けてP版N.B.があたるため、相手を捕まえやすいぞ。起爆前の状態は相手の飛び道具と相殺しない点も覚えておこう。

距離を取られたらまずはS版N.B.で空中ダッシュを抑止。Sボタンはホールドしよう。

S版N.B.の硬直の後半をキャンセルしてさらにP版N.B.を飛ばそう。

ガードさせられれば一気に接近するチャンスだ! 飛び越えや低姿勢の技などには注意しよう。

ミカエルソードを振れ!

N.B.を飛ばせるためにもけん制を振ることになる。相手の空中ダッシュを落とす対空として使える➡＋Pや、置きの対空、けん制として使えるしゃがみHSなどいずれも強力だが、中でも必殺技の地上Sミカエルソードは、リーチ、発生、すきの少なさすべて文句のない性能の上に、相手のジャンプにも引っ掛かりやすく非常に優秀だ。

地上Sミカエルソードがカウンターした場合は、中央でもミカエルブレードで拾える。通常ヒットや温存する場合はN.B.を飛ばそう

歩きで相手にプレッシャーを与えろ

フォースブレイクのサペリアートランスは、移動中無敵の高速突進技。空中版は、突進後にそのまま空中で動けるため、接近手段としても攻撃手段としても優秀。覚醒必殺技のミカエルブレードも長い無敵時間があり優秀だ。これらの技を使うためにも、テンションゲージはジャスティスにとって必須になる。ジャスティスは歩きによるテンションゲージ増加量が非常に多いので、前に歩くことが重要になるのだ。

歩きのテンションゲージ増加はすさまじい。ただし相手のガード硬直中やダウン中は、増加が少なくなる。

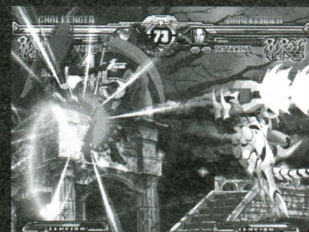
見えない中下段の二択でガードを崩せ

相手に接近できたら発生の早い中段である➡＋Pを中心にガードを揺さぶろう。ここでも活躍するのがN.B.。相手の後方で爆発させるとノックバックが逆になり引き寄せることができるため、連係に組み込むと動きの遅いジャスティスでも何度も択一攻撃を迫れるぞ。また、N.B.の爆発エフェクトを利用すると、視覚的に見えない状況も作り出せる。N.B.のフォースロマキャンは習得しよう。

フォースロマキャンで三つボタンを同時押ししたら、すぐに飛ばしたボタンを押し直すことで、爆発しない状態を維持できる。

連続技

連続技	条件	コンボ	DAMAGE
連続技①		【➡+P→HS→足払い】Ⓒ▶Sミカエルソード	103
連続技②		【しゃがみK→近距離立ちS→しゃがみHS】→ジャンプ【K→D】Ⓙ▶DⒸ▶Sミカエルソード	146
連続技③		通常投げ→➡+HSⓙ▶【S（1段目）→D】Ⓙ▶HS	120
連続技④	25%	➡+HSⒸ▶HSミカエルソード→➡+HSⒿ▶DⒸ▶SミカエルソードⒻ▶（着地）➡+HSⒿ▶【S→D】Ⓙ▶DⒸ▶Sミカエルソード	298
連続技⑤	画面端 25%	【➡+P（1段目）→立ちHS】Ⓒ▶PN.B.Ⓕ▶【立ちK→（PN.B.ヒット）→➡+HS】Ⓙ▶DⒿ▶HS	134

①は基本コンボ。遠い場合は足払いを省こう。②は密着時にノーゲージで空中コンボに持っていくパーツ。しゃがみHSからは目押しでジャンプしてつなぐ必要がある。③は地上投げからダウンを奪うコンボ。低めに➡＋HSを当てないとダウンを奪えないため、不安な高さの場合にはジャンプSを省こう。④は反撃に使える低燃費の大ダメージコンボ。距離によって難しいため判断が重要だ。⑤は攻め継続も兼ねたコンボ例。ガードされていた場合は立ちKからジャンプキャンセルして攻められるぞ。

ミカエルブレードや空中サペリアートランスも使いやすいが、距離の判断が必須だ。

GUILTY GEAR XX Λ CORE PLUS R
Staff List

VOICE ACTORS

ソル=バッドガイ Sol Badguy — 中田 譲治 George Nakata / 石渡 太 Daisuke Ishiwatari
カイ=キスク Ky Kiske — 草尾 毅 Takeshi Kusao
ポチョムキン Potemkin — 近藤 隆 Takashi Kondou
エディ Edie — 子安 武人 Takehito Koyasu
ファウスト Faust — 近藤 隆 Takashi Kondou
ディズィー Dizzy — 藤田 佳寿恵 Kazue Fujita
メイ May — こおろぎさとみ Koorogi Stomi
ミリア=レイジ Millia Rage — 住友 友子 Yuko Sumitomo
チップ=ザナフ Chipp Zanuff — 三浦 岳 Gaku Miura
梅喧 Baiken — 米本 千珠 Chizu Yonemoto
蔵土縁 紗夢 Jam Kuradoberi — 小森 まなみ Manami Komori
ジョニー Johnny — 若本 規夫 Norio Wakamoto
アクセル=ロウ Axl Low — 難波 圭一 Keiichi Nanba
御津 闇慈 Anji Mito — 五十嵐 亨 Tooru Igarashi
ヴェノム Venom — 諏訪部 順一 Junichi Suwabe
テスタメント Testament — 小林 克彰 Katsuaki Kobayashi
イノ I-No — 井上 喜久子 Kikuko Inoue
スレイヤー Slayer — 家弓 家正 Iemasa Kayumi
ザッパ Zappa — うえだゆうじ Yuji Ueda
ブリジット Bridget — 加藤 有希子 Yukiko Katoh
ロジャー Roger — 井口屋 タクミ Takumi Iguchiya
ロボカイ Robo-Ky — 井上 巧 Takumi Inoue
アバ A.B.A — 瀧本 みか Mika Takimoto
パラケルス Paracelsus — 森P Toshimichi Mori
聖騎士団ソル Order Sol — 中田 譲治 George Nakata / 石渡 太輔 Daisuke Ishiwatari
クリフ=アンダーソン Kliff Undersn — 坂野 茂 Shigeru Sakano
ジャスティス Justice — 桜庭 わかな Wakana Sakuraba
ナレーション Narration — ニールムーディー Neil Moody

[+R] STAFF

ゼネラルディレクター
General Director
石渡 太輔 Daisuke Ishiwatari

制作ディレクター
Creative Director
山中 文嗣 Takeshi Yamanaka

チーフバトルプランナー
Chief Battle Planner
有坂 信也 Shinya Arisaka

バトルプランナー
Battle Planners
静 俊一郎 Syunichiro Shizuka
加藤 京平 Kyouhei Kato
福本 征士 Seiji Fukumoto

アシスタントプランナー
Assistant Planner
荒 真成 Masanari Ara

リードプログラマー
Lead Programmer
廣田 敦司 Atsushi Hirota

プログラマー
Programmer
家弓 拓郎 Takuro Kayumi
野沢 武 Takeshi Nozawa
大山 健一 Kenichi Ooyama
佐々木 大輔 Daisuke Sasaki
西尾 真弥 Shinya Nishio

2D キャラクターアーティスト
2D Character Artist
有馬 奈那子 Nanako Arima
伊藤 誠 Makoto Itou
内田 チカ Chika Uchida
天野 喜代子 Kiyoko Amano
萩原 裕志 Hiroshi Hagiwara
宮本 理奈 Rina Miyamoto

メインビジュアル
Main Visual
石渡 太輔 Daisuke Ishiwatari

テストプレイヤー
Test Players
牛丼 太郎 Tarou Gyudon
小野 夢紀 Yumenori Ono
長谷川 小鳩 Kobato Hasegawa
巽 真都 Mike Tatsumi
片野 旭 Akira Katano
ニシウチ Nishiuchi

デバッグ
Debug
荒川 拓馬 Takuma Arakawa
高橋 聖 Kiyoshi Takahashi
畑 雄介 Yusuke Hata
服部 直希 Naoki Hattori
松田 和也 Matsuda Kazuya
中川 猛 Nakagawa Takeru
田中 亮太 Tanaka Ryota
堀 裕一朗 Hori Yuichiro
増田 勝 Masuda Masaru
野村 幸秀 Nomura Yukihide

スペシャルサンクス
Spcial Thanks
家弓 拓郎 Takuro Kayumi
坂村 英彦 Hidehiko Sakamura
関根 一利 Kazuto Sekine (Pachi)
澤田 秀明 Hideaki Sawada
浅野 健太 Kenta Asano
株式会社セガ SEGA Co.,Ltd.
月刊アルカディア EnterBrain,Inc.
ギルティプレイヤーの皆さん All Guilty Gear Player

マーケティングプロデューサー
Marketing Producer
永田 厚二 Koji Nagata

マーケティングディレクター
Marketing Director
小里 浩一 Kouichi Kozato

マーケティング
Marketing Staff
福島 伸明 Fukushima Nobuaki
峯嶌 将史 Masashi Mineshima
粒来 伊佐子 Isako Tsuburai
鈴木 美香 Mika Suzuki
幸村 葉子 Yoko Koumura

プロデューサー
Producer
穐山 賢一 Kenichi Akiyama

ラインプロデューサー
Line Producers
森 利道 Toshimichi Mori
田口 和憲 Kazunori Taguchi
増野 寛之 Hiroyuki Masuno

エクゼクティブプロデューサー
Executive Producer
木戸岡 稔 Minoru Kidooka

ORIGINAL STAFF

ディレクター
Director
岡本 隆二 Okamoto Ryuge

プランナー
Planner
石田 悟 ROBO-ISHI

アートワークディレクター
Artwork Director
加藤 勇樹 Katoh Yuuki

プログラマー
Programmer
岡本 隆二 Okamoto Ryuge
和仁 大樹 Kazuhito Masashige
石川 辰則 Ishikawa Tatsunori

アートワーク
Artwork
加藤 勇樹 Katoh Yuuki
井上 巧 Inoue Takumi
津崎 真弓 Tsuzaki Mayumi
澤川 JAPAN Sawakawa Naoki
村松 桂 Muramatu Katsura
儘田 元気 Mamada Genki
玉井 幸子 Tamai Sachiko
杉山 友希 Sugiyama Yuki
向 克記 Mukai Katsuki
増澤 寛晃 Masuzawa hiroaki
吉田 圭 Yoshida Kei
植島 雅武 Uejima Masatake
森 利道 Mori Toshimichi
石渡 太輔 Ishiwatari Daisuke

タイトルデザイン
Title Design
吉田 圭 Yoshida Kei

レイアウトデザイン
Layout Design
澤川 JAPAN Sawakawa Naoki
高橋 えりこ Takahashi Eriko

キャラクターアニメーションスタッフ
Character Animation Staff
加藤 勇樹 Katoh Yuuki
井上 巧 Inoue Takumi
津崎 真弓 Tsuzaki Mayumi

背景デザイナー
BG Designer
村松 桂 Muramatu Katsura
儘田 元気 Mamada Genki
玉井 幸子 Tamai Sachiko
頼兼 和男 Yorikane Kazuo
森 利道 Mori Toshimichi
成田 偉保 Narita Hideyasu
岩佐 禎 Iwasa Tadashi
川本 亜夕 Kawamoto Ayu
木原 祐爾 Kihara Yuji
山根 左帆 Yamane Saho
内田 勉 Uchida Tsutomu
須江 信人 Sue Nobuhito
田中 貞彦 Tanaka Sadahiko

オープニングデザイナー
OP Designer
植島 雅武 Uejima Masatake
井上 巧 Inoue Takumi
増澤 寛晃 Masuzawa hiroaki

キャラクターイラストレーション
Character Illustration
日野 慎ノ助 Hino Shinnosuke
NINNIN NINNIN

エンディングデザイナー
ED Designer
杉山 友希 Sugiyama Yuki
津崎 真弓 Tsuzaki Mayumi
向 克記 Mukai Katsuki

キャラクターコントロール
Character Control
石田悟 ROBO-ISHI
岡本 隆二 Okamoto Ryuge

CPUコントロール
Cpu Control
和仁 大樹 Kazuhito Masashige

サウンド
Sound
石渡 太輔 Ishiwatari Daisuke
鈴木 高雄 Suzuki Takao

ボイスディレクター
Voice Director
鈴木 高雄 Suzuki Takao

キャストディレクター
Cast Director
山口 えつ子 Yamaguchi Etsuko

ボイスレコーディングエンジニア
Voice Recording Engineer
奥津 祐一 Okutsu Yuichi

サウンドレコーディングエンジニア
Sound Recording Engineer
栗花落 洋一 Tsuyuri Yoichi

コンポジション
Conposition
石渡 太輔 Ishiwatari Daisuke

ソングアレンジ
Song Arrenge
草野 ヨシヒロ Kusano Yoshihiro

ギター
Guiter
草野 ヨシヒロ Kusano Yoshihiro

サウンドプロデューサー
Sound Producer
鈴木 高雄 Suzuki Takao

イラストレーション
Illustration
石渡 太輔 Ishiwatari Daisuke

ソフトウェアテスト
Software Test
高橋 聖 Takahashi Kiyoshi
飯野 剛 Iino Tsuyoshi

広報
Public Relations
福島 伸明 Fukushima Nobuaki
草場 隆和 Kusaba Takakazu
村松 直哉 Muramatu Naoya

スペシャルサンクス
Special Thanks
河野 淳一 Kawano Junichi
月刊アルカディア EnterBrain,Inc.
パチ Pachi
ロケット Rocket
専門学校ESPミュージカルアカデミー Esp Musical Academy
専門学校原宿パフォーマンスビレッジ Harajuku Perfomance Village
メロネスト Melonest
ギルティギアプレイヤー All Guilty Gear Player

プロデューサー
Producer
森 利道 Mori Toshimichi

エクゼクティブプロデューサー
Executive Producer
木戸岡 稔 Kidooka Minoru

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.96

GUILTY GEAR XX ΛCORE PLUS R A GAINFUL MATERIAL

平成24年10月30日初版発行

STAFF

■発行人　浜村 弘一
■編集人　青柳 昌行
■編集長　杉田 哲朗
■副編集長　霜田 和人
■デスク　伊丹 恭
■編集スタッフ　村角 仁史／松浦 大輔／小島 賢治／新藤 剛／中村 翔
■ライター　OYZ ／ H.H ／ケンちゃん／コイチ／サトシ／ cw ／ JOKER DIEちゃん／とも／二代目ぶり〜ど／凡／よるよる／ゆー
■編集協力　飛鳥／高瀬勝之／松浦恵介／ The AnKei
■デザイン　株式会社エストール
■表紙デザイン　福島 トオル(Smile Studio)
■協力　アークシステムワークス株式会社
■印刷　大日本印刷株式会社
■発行所　株式会社エンターブレイン
〒102-8177　東京都千代田区三番町6-1
☎0570-060-555（代表）
■発売元　株式会社角川グループパブリッシング
〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3

Web Site　http://www.arcadiamagazine.com/

■本書の内容・不良交換についてのお問い合わせ先
(株)エンターブレイン カスタマーサポート
TEL：0570-060-555（土・日・祝を除く12時〜 17時）
E-MAIL：arcadia-contact@arcadiamagazine.com

※当編集部にてお答えできるのは、本書についてのお問い合せに限ります。また、ゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。
※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題(Subject)」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

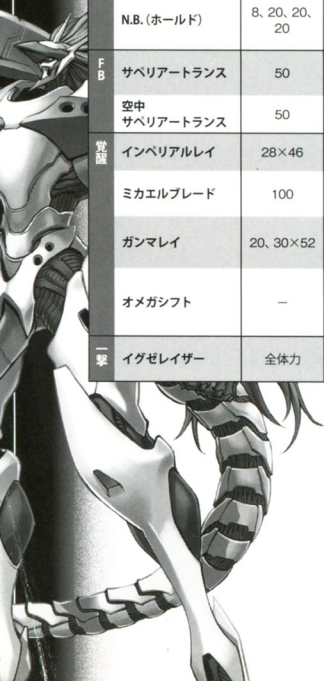
■プライバシーポリシー
本誌におけるアンケートなどに関連してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー（http://www.enterbrain.co.jp/）の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

Technical Data Book

―テクニカルデータブック―

	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	10×2	1	立／屈／空F、屈／空F	連必JR	6	3、3	9	−2	2段目基底80%
	K	16	3	立／屈／空F	必JR	8	3	12	−1	−
	近距離S	26	3	立／屈／空F	必JR	6	8	11	−5	気絶値2.5倍
	遠距離S	18×4	3	立／屈／空F	必JR	10	2、1、1、2	16	−4	ヒットストップ6
	HS	40	5	立／屈／空F	必R	12	6	24	−11	11〜31上半身無敵／地上CH時よろけ効果（47）
	➡+P	20×2	3	立／空F	必JR	10	2、(6) 6	12	−4	基底80%、1〜17上半身無敵、18〜29ひざ上無敵／2段目ソルのしゃがみガードモーションに18でヒット
	➡+HS	38×2	5	立／屈／空F	必R、必JR	17	2 (6) 2	26	−9	1段目地上CH時よろけ効果（最大47）／2段目ヒット時浮かせ効果（地上28）
	ダスト	28	5	立／空F	R	29	10	12	−3	31〜46ひざ上無敵／気絶値1.5倍
	デッド	22	3	全	R	13	10	12	−4	1〜22打撃無敵
しゃがみ	P	8	1	立／屈／空F	連必R	5	2	7	+1	基底80%
	K	18	2	屈／空F	必R	7	6	10	−5	基底80%、ヒットストップ6
	S	28	3	立／屈／空F	必JR	9	4	16	−6	空中ヒット時引き寄せ効果／地上CH時よろけ効果（最大44）
	HS	32	5×2	立／屈／空F	R	11	6、6	18	−5	ヒット時引き寄せ効果／ヒット時浮かせ効果（1段目35、2段目35）
	足払い	40	5	屈／空F	必R	11	5	16	−2	−
ジャンプ	P	14	1	立／空	必JR	4	4	9	−	−
	K	18	2	立／空	必JR	5	4	16	−	−
	S	18×2	3×2	立／空	必JR	8	2、2 (2) 6	3	−	1段目ダウン復帰不能時間24／最大2ヒット／空中ヒット時引き寄せ効果
	HS	44	5	立／空	必R	13	3	24	−	強制基底90%／ダウン復帰不能時間22
	D	50	4	立／空	必JR	11	2	18	−	−
投げ	通常投げ	55	−	55dot	−	−	−	−	−	強制基底50%
	空中投げ	60	−	91dot	R	−	−	−	−	強制基底50%

	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
必殺技	ヴァルキリーアーク	60	−	−	−	−	−	全体38	−	9〜28立ちガード可能な打撃技を当て身可能／当て身成功後55から行動可能／追撃可能時間33（ソルの場合）／強制基底50%／気絶値0.7倍
	ミカエルソード（S）	40	5	立／屈／空F	R	11	9	15	−5	CH時スライドダウン(84／スライド50)
	ミカエルソード（HS）	50	5	立／屈／空F	R	20	9	23	−13	ヒット時壁バウンド効果（50）
	空中ミカエルソード（S）	30×2	5×2	全	RF	10	3、6	31	−	ダウン復帰不能時間60／CH時（84／スライド51）／FRタイミング10〜13／硬直終了後ミカエルソード以外の行動が可能
	空中ミカエルソード（HS）	40×2	5×2	全	R	21	3,6	31	−	ヒット時壁バウンド効果（45）／硬直終了後ミカエルソード以外の行動が可能
	S.B.T	24、32	5×2	立／屈／空F、全	RF	7	4、8	36	−10	1段目基底80%／2段目飛び道具判定／ヒット時浮かせ＆引き寄せ効果（20、25）／1〜3前足無敵、4〜9下半身無敵、10〜18足元無敵／FRタイミング14〜17／5〜25空中判定、30まで被CH判定、31〜54しゃがみくらい
	N.B.（起爆）	20、20、20、20	2×4	全	F	7	4×4	全体51	−13	硬直終了まで被CH判定／FRタイミング7〜10／ボタンを離してから5で爆発／ダウン復帰不能時間60／飛び道具貫通／攻撃を食らった瞬間に攻撃判定消失／相手の背後から爆風を当てるとジャスティス側にノックバック
	N.B.（ホールド）	8、20、20、20	3、2×3	全	F	−	−	−	−	ホールド時の1段目はヒットストップ6、ダウン効果無し
FB	サペリアートランス	50	4	全	−	12	9	31	−14	飛び道具判定／ヒット時壁バウンド効果（55）／6〜11上半身無敵、12〜20無敵／ヒットストップ7
	空中サペリアートランス	50	4	全	−	11	4	14	−	飛び道具判定／ヒット時壁バウンド効果（55）／8〜14無敵／ヒットストップ7
覚醒	インペリアルレイ	28×46	5	全	F	5+暗転後2	63	25	+8	暗転後1〜2無敵／FRタイミング31〜34
	ミカエルブレード	100	5	立／屈／空F	F	9+暗転後4	2	46	−14	基底60%／飛び道具判定／ヒット時浮かせ効果（65）／1〜15無敵／FRタイミング攻撃発生の9F前（暗転中）から4F間
	ガンマレイ	20、30×52	5	全	−	10+暗転後1	3 (71) 2×52	36	−5	暗転後1、67無敵／1段目ヒットストップ7、ヒット時浮かせ効果（120）、1段目を当てた場合のみロマキャン可能／2段目以降地上ヒット時浮かせ効果（28）／FRタイミング11〜14
	オメガシフト	−	−	−	−	5+0	−	全体4	−	暗転後627まで全ての通常技がジャンプキャンセル可能／空中ダッシュ可能（最大3回）／効果終了後54まで気絶（被CH判定、ガードバランス−128、ネガティブペナルティ寸前）／３段ジャンプ可能／ジャンプ攻撃からのキャンセル空中ダッシュ可能
一撃	イグゼレイザー	全体力	5	全	−	9+暗転後3	18	18	−17	一撃必殺準備74

Kliff Andersn

分類	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	10	1	立／屈／空F	連必JR	5	7	3	±0	―
立ち	K	20	3	立／屈／空F	必JR	6	8	12	−6	基底補正90%／ヒット時浮かせ効果（24）
立ち	近距離S	36	4	立／屈／空F	必JR	5	7	15	−5	空中ヒット時叩きつけ効果（17）
立ち	遠距離S	36	3	立／屈／空F	必R	11	3	15	−4	―
立ち	HS	54	5	立／屈／空F	必R	14	12	15	−8	空中ヒット時引き寄せ効果（18）／地上CH時よろけ効果（最大47）
立ち	➡+P	32	3	立／屈／空F	必R	13	7	17	−10	地上ヒット時浮かせ効果（28）／地上CH時ダウン復帰不能時間60／1〜8胸上無敵、9〜12上半身無敵、13〜19膝上無敵、20〜26足元無敵／気絶値3倍
立ち	➡+P（タメ）	36	3	立／屈／空F	必R	22〜70	7	28	−21	ヒット時浮かせ効果（45）／空中時ダウン効果（30）／持続4F以降中段判定／気絶値4倍／発生：12〜17の間どこでボタンを離しても合計22、18〜65の間はボタンを離してから5で発生／ガトリングに派生不可
立ち	➡+P（最大タメ）	40	3	立／屈／空F	必R	66+5	7	28	−21	ヒット時浮かせ効果（45）／気絶値4.5倍／ガトリングに派生不可
立ち	➡+HS	100	5	立／空F	必R	28	9	63	−50	地上ヒット時よろけ効果（最大35）／空中ヒット時ダウン効果(30)／発生：13〜30の間どこでボタンを離しても合計40、14〜69の間はボタンを離してから10で発生
立ち	➡+HS（タメ）	120	5	立／空F	必R	40〜79	9	63	−50	地上ヒット時よろけ効果（最大35）／空中ヒット時バウンド効果（50）／発生：13〜30の間どこでボタンを離しても合計40、14〜69の間はボタンを離してから10で発生
立ち	➡+HS（最大タメ）	200	5	立／空F	必R	70+8	9	63	−50	ヒット時バウンド効果（50）／70でボタンを離した場合8で発生
立ち	ダスト	30	5	立／空F	R	27	6	16	−3	18〜41空中判定／18、42〜45足元無敵／19〜41下段無敵／45〜46フォルトレスでキャンセル可能、47〜48移動以外の行動でキャンセル可能／18でクリフの気絶値10増加（耐久値上限に達しても攻撃を食らうまでは気絶しない）
立ち	デッド	35	3	全	R	12	4	12	−2	強制基底50%／5〜15打撃無敵／吹き飛ばし効果（60）
しゃがみ	P	12	1	立／屈／空F	連必JR	5	6	±0	±0	―
しゃがみ	K	16	2	屈／空F	必R	7	4	13	−5	基底80%／5〜13低姿勢
しゃがみ	S	32	5	立／屈／空F	必R	15	6	17	−4	強制基底70%／地上ヒット時強制しゃがみくらい／空中ヒット時バウンド効果（28）／4〜14、30〜32足元無敵、15〜26下半身無敵、27〜29下段無敵
しゃがみ	HS	43	4	屈／空F	必R	13	4	26	−13	先端部分発生15／空中ヒット時吹き飛ばし効果（16）
しゃがみ	HS（タメ）	55	4	屈／空F	必R	36〜69	4	26	−13	地上ヒット時よろけ効果（最大45）／空中ヒット時吹き飛ばし効果（40）／発生：25〜29の間どこでボタンを離しても合計36、30〜63の間はボタンを離してから7で発生、64F目でボタンを離した場合5で発生
しゃがみ	HS（最大タメ）	70	4	屈／空F	必R	65+4	4	26	−13	ヒット時壁バウンド効果（50）／気絶値1.5倍／65でボタンを離した場合4で発生
しゃがみ	足払い	36	5	屈／空F	必R	7	10	21	−12	―
ジャンプ	P	14	1	立／空	連必R	5	8	8	―	―
ジャンプ	K	24	2	立／空	必R	7	5	6	―	基底補正90%
ジャンプ	S	28	3	立／空	必JR	9	4	17	―	基底補正80%
ジャンプ	HS	40	4	立／空	必R	10	8	19	―	持続5〜8地上ヒット時浮かせ効果（29）、空中ヒット時ダウン復帰不能時間29
ジャンプ	D	45	4	立／空	RF	25	着地まで	―	―	基底補正90%／ヒット時バウンド効果（地上37、空中27）／着地後硬直14／ガード硬直12／FRタイミング23〜24
投げ	通常投げ	55	―	46dot	―	―	―	―	―	強制基底50%／気絶値0.8倍
投げ	空中投げ	60	―	90dot	―	―	―	―	―	強制基底50%／気絶値0.8倍

分類	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
必殺技	咆哮返し（P）	32	5	全	F	16	27	全体46	+3	飛び道具判定／先端部分発生25／FRタイミング17〜19
必殺技	咆哮返し（S）	64	5	全	F	22	18	全体87	−32	飛び道具貫通／先端部分発生31／FRタイミング23〜26／ヒット時スライドダウン（67／スライド51）
必殺技	頭蓋砕	14×6	4	全	R	10	4×6	25	−12	6段目地上ヒット時浮かせ効果／7〜54空中判定／55まで被CH判定／ヒットストップ7
必殺技	空中頭蓋砕	14×6	4	全	RF	9	4×6	着地後6	−7	6段目地上ヒット時叩きつけ効果／空中ヒット時ダウン効果（50）／ヒットストップ7／FRタイミング39〜41／硬直差は最低空で出した場合のもの（発生12）
必殺技	首跨ぎ	40	3	立／空	R	28	8	4+8	−6	16〜43空中判定／37〜43被ch判定／空中ヒット時叩き付け効果（60）／FRタイミング24〜27
必殺技	鱗剥がし	14×49	4	立／屈／空F	R	5	6×48、3	22	−8	ヒット時浮かせ効果（10）／ヒットストップ7／追加入力をやめる、または48回攻撃後にフィニッシュへ移行（持続3、硬直22）／攻撃中前後移動可能／硬直差はフィニッシュをガードさせた時のもの
必殺技	先の先	―	―	―	―	―	全体48	―	―	1〜48打撃無敵／1〜41追加技に移行可能／ぎっくり腰全体80／気絶値が「先の先発動時の気絶耐久値」の1／4を上回るとぎっくり腰が一定確率で発生※1
必殺技	地獄突っ込み	12	3	立／屈／空F	R	4	2	23	−11	ヒット時よろけ効果（最大32）／1〜4打撃無敵／気絶値2倍
必殺技	四肢落とし	40、32	5、3	立／空	RF	14	着地まで+12	26	−6	1段目ヒット時ダウン効果（空中60）／2段目飛び道具判定、ダウン引き剥がし効果（53）／1段目発生から着地までの時間が長いほど2段目の衝撃波が大きい／硬直差は2段目の持続6をガードさせた時のもの／FRタイミング12〜13 ／二段目ガード段「全」
FB	空中咆哮返し	50	5	全	―	8	25	25	―	飛び道具判定／地上ヒット時吹き飛ばし効果／空中ヒット時壁バウンド効果（53）
FB	地獄突っ込み	12	3	立／屈／空F	R	22	2	68	−56	1〜7打撃無敵、8〜19上半身無敵／気絶値119倍
覚醒	リフレクスロア	100	5	全	F	7+暗転後1	25	全体57	−17	飛び道具貫通／ヒット時壁張り付き効果（90／張り付き30）／FRタイミング9〜14／1〜45被カウンター判定
覚醒	ソウル サヴァイヴァー	24、20×14	4、4×14	全	R	16+暗転後0	6、35×14	全体159	−25	1段目ヒット時浮かせ効果（59）／1段目を当てた時のみロマキャン可能／2段目ヒット時浮かせ効果（60）／モーション中被CH判定／1〜22打撃無敵
一撃	破龍爆砕	全体力	5	全	―	17+暗転後6	28	19	−28	一撃必殺準備74／1〜3無敵／53まで被CH判定

※1：気絶値25%〜50%未満、50%以上75%未満、75%以上の三段階でギックリ腰の発動確率が上昇。

分類	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	10	1	立／屈／空F	連必JR	4	3	4	+3	基底80%
立ち	K	14	2	立／屈／空F	必JR	3	3	9	±0	基底90%
立ち	近距離S	32	3	立／屈／空F	必JR	5	3	14	−3	−
立ち	遠距離S	28	3	立／屈／空F	必JR	10	2	15	−3	−
立ち	HS	47	5	立／屈／空F	必JR	13	2	16	+1	ダウン復帰不能時間20
立ち	➡+P	32	3	立／屈／空F	R	20	3	9	+2	基底90%／1〜17、28〜31上半身無敵／18〜27ひざ上無敵／ヒット時よろけ(30)／ヒットストップ0／飛び道具と相殺する
立ち	➡+K	30	3	立／屈／空F	必R	12	10	7	−3	1〜21対投げ無敵／CH時よろけ効果(最大41)
立ち	➡+HS	70	5	立／屈／空F	R	17	1	24	−6	地上ヒット時よろけ効果(最大45)／空中ヒット時たたき付け+ダウン効果／硬直終了まで被CH判定
立ち	ダスト	20	3	立／空F	R	24	3	18	−7	1〜33被CH判定
立ち	デッド	25	3	全	R	5	5	17	−8	1〜9無敵／10〜19対投げ無敵／基底50%／地上ヒット時ダウン効果
しゃがみ	P	8	1	立／屈／空F	連必R	4	4	5	+1	基底80%
しゃがみ	K	12	1	屈／空F	必R	5	4	6	±0	基底70%
しゃがみ	S	24	3	立／屈／空F	必R	6	3	12	−1	−
しゃがみ	HS	32	4	立／空F	R	23	4	13	±0	11〜22下半身無敵／17〜26対投げ無敵／CH時バウンド+ダウン効果／基底90%
しゃがみ	足払い	28	4	屈／空F	必R	9	4	14	−1	6〜21低姿勢／強制基底90%
ジャンプ	P	11	1	立／空	連必R	4	6	4	−	−
ジャンプ	K	16	2	立／空	必JR	5	8	10	−	−
ジャンプ	S	26	3	立／空	必JR	8	6	14	−	強制基底90%
ジャンプ	HS	34	4	立／空	必R	9	6	13	−	CH時スライドダウン効果(68／スライド25)／基底90%
ジャンプ	D	42	4	立／空	必JR	13	4	7	−	ヒット時横ふっ飛び効果(22)／CH時壁バウンド効果(52)／着地後硬直5／強制基底90%
投げ	通常投げ	60	−	43dot	−	−	−	−	−	ヒット時壁張り付き効果(40／張り付き30)／強制基底40%／壁張り付き時相手より18F先に動ける
投げ	空中投げ	60	−	88dot	−	−	−	−	−	ヒット時浮かせ効果(60)／CH時は高く浮いてダウン／強制基底50%

分類	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
必殺技	ブロックヘッドバスター(Lv1)	10、16	4、3	全	R	12	2、8	全体42	−2	1段目ヒット後に2段目がヒットするとよろけ効果(最大35)／2段目ダウン復帰不能時間20／1段目ヒットストップ0／2段目飛び道具判定、飛び道具貫通／26〜硬直終了までアクションチャージに移行可能
必殺技	ブロックヘッドバスター(Lv2)	10、12×2	4、5×2	全	R	12	2、6、6	全体42	+11	ヒット時壁張り付き効果(45／張り付き30)／2、3段目飛び道具判定、14以降必ず発生、飛び道具貫通／1段目ヒットストップ0／26〜硬直終了までアクションチャージに移行可能／2〜使用済みゲージ減少／※3
必殺技	ブロックヘッドバスター(Lv3)	10、12×3	4、5×3	全	R	12	2、12(8)12(8)12	全体42	+37	1段目ヒットストップ0／1段目ヒット後に2〜4段目がヒットするとよろけ効果(2〜4段目最大45)／2〜4段目飛び道具判定、ヒットストップ7、14以降必ず発生、飛び道具貫通／2段目ダウン復帰不能時間20／26〜硬直終了までアクションチャージに移行可能／2〜使用済みゲージ減少／※3
必殺技	ガンブレイズ(Lv1)	40	4	全	F	23	14	全体44	+9	1〜4ひざ上無敵／5〜16足元以外無敵／17〜19低姿勢／1〜30相手をすり抜ける／ヒット時浮かせ効果(40)／硬直終了まで被CH判定無し／FRタイミング27〜28／飛び道具貫通／33〜硬直終了までアクションチャージに移行可能／基底85%
必殺技	ガンブレイズ(Lv2)	30×2	4	全	F	23	14(2)14	全体50	+12	1〜4ひざ上無敵／5〜24足元以外無敵／25〜27低姿勢／1〜38相手をすり抜ける／13以降必ず発生／ヒット時浮かせ効果(1段目60、2段目30)／硬直終了まで被CH判定無し／FRタイミング35〜36／飛び道具貫通／41〜硬直終了までアクションチャージに移行可能／12〜使用済みゲージ減少／基底85%／※3
必殺技	ガンブレイズ(Lv3)	30×3	4	全	F	17	14(2)、18、24	全体53	+16	1〜4ひざ上無敵、5〜30足元以外無敵、31〜33低姿勢／1〜44相手をすり抜ける／13以降必ず発生／ヒット時浮かせ効果(1〜2段目60、3段目50)／硬直終了まで被CH判定無し／FRタイミング41〜42／飛び道具貫通／2段目発生後17F目に3段目が発生する／47〜硬直終了までアクションチャージに移行可能／12〜使用済みゲージ減少／※3
必殺技	シュトルムヴァイパー(Lv1)	25×2	3	立／屈／空F	R	12	8、3	22+着地8	−19	1〜12無敵／12〜空中判定／ヒット時浮かせ効果(24)／37〜着地1F前まで空中アクションチャージに移行可能／※2
必殺技	シュトルムヴァイパー(Lv2)	30×3	3	立／屈／空F	R	10	8、3(3)3	24+着地8	−26	1〜12無敵／10〜空中判定／ヒット時浮かせ効果(1〜2段目24、3段目40)／44〜着地1F前までアクションチャージに移行可能／17〜使用済みゲージ減少／※1※2※3
必殺技	シュトルムヴァイパー(Lv3)	25×4	3	立／屈／空F	R	8	8、3(3)3(22)7	4+着地8	−3	1〜14無敵／8〜空中判定／1〜3段目ヒット時浮かせ効果(1段目24、2〜3段目40)／4段目ヒット時バウンド効果(70)／4段目強制基底90%／着地後3〜硬直終了までアクションチャージに移行可能／27〜使用済みゲージ減少／4段目ダウン引き剥がし効果／※1 ※2 ※3
必殺技	空中シュトルムヴァイパー(Lv1)	25×2	3	全	R	8	8、3	着地後8	−	1〜8無敵／ヒット時浮かせ効果(24)／33〜着地1F前まで空中アクションチャージに移行可能／※1 ※2
必殺技	空中シュトルムヴァイパー(Lv2)	30×3	3	全	R	8	8、3(3)3	着地後8	−	1〜10無敵／ヒット時浮かせ効果(1、2段目24、3段目45)／42〜着地1F前まで空中アクションチャージに移行可能／17〜使用済みゲージ減少／※1 ※2 ※3
必殺技	空中シュトルムヴァイパー(Lv3)	25×4	3	全	R	8	8、3(3)3(24)7	着地後8	−	1〜14無敵／1〜3段目ヒット時浮かせ効果(1段目50、2〜3段目40)／4段目ヒット時バウンド効果(70)／4段目強制基底90%／64〜着地1F前まで空中アクションチャージに移行可能(64前に着地した場合は、着地後3〜硬直終了までアクションチャージに移行可能)／27〜使用済みゲージ減少／4段目ダウン引き剥がし効果／※1 ※2 ※3
必殺技	バンディットリヴォルヴァー プロトタイプ(Lv1)	24	3	立／空	RF	22	3	6+着地6	−1	1〜7足元無敵／8〜空中判定／FRタイミング16〜17／着地後3〜硬直終了までアクションチャージに移行可能／※1 ※2
必殺技	バンディットリヴォルヴァー プロトタイプ(Lv2)	26、28	3、4	立／空、立／空F	RF	20	3(9)3	9+着地4	+1	1〜6足元無敵／7〜空中判定／2段目ヒット時たたき付け+スライドダウン効果(35／スライド19)／FRタイミング14〜15／着地後3〜硬直終了までアクションチャージに移行可能／12〜使用済みゲージ減少／基底80%／※1 ※2 ※3
必殺技	バンディットリヴォルヴァー プロトタイプ(Lv3)	30、42	3、5	立／空、立／空F	RF	18	3(8)4	8+着地2	+5	1〜5足元無敵／6〜空中判定／2段目ヒット時壁バウンド効果(60)／1段目基底85%／FRタイミング12〜13／技後アクションチャージに移行可能／16〜使用済みゲージ減少／※1 ※2 ※3
必殺技	空中バンディットリヴォルヴァー プロトタイプ(Lv1)	24	4	立／空	R	19	3	着地後8	−	29〜着地1F前まで空中アクションチャージに移行可能／※1 ※2
必殺技	空中バンディットリヴォルヴァー プロトタイプ(Lv2)	26、28	4	立／空、立／空F	R	19	3(9)3	着地後8	−	2段目ヒット時たたき付け効果(18)／40〜着地1F前まで空中アクションチャージに移行可能／22〜使用済みゲージ減少／ダウン復帰不能時間37※1 ※2 ※3
必殺技	空中バンディットリヴォルヴァー プロトタイプ(Lv3)	30、42	4、5	立／空、立／空F	R	19	3(8)4	着地後8	−	2段目ヒット時壁バウンド効果(60)／40〜着地1F前まで空中アクションチャージに移行可能／27〜使用済みゲージ減少／1段目基底85%／※1 ※2 ※3
必殺技	ロックイット(Lv1)	30	3	立／屈／空F	R	16	16	10	+3	CH時スライドダウン効果(40／スライド20)／ヒットorガード時硬直に移行(残りの持続は省略)／硬直の3〜硬直終了までアクションチャージに移行可能
必殺技	ロックイット(Lv2)	30、30	3、5	立／屈／空F	R	12	17(10)3	12	+4	1段目ヒットorガード時1段目の残りの持続は省略／2段目ヒット時ダウン効果(40)／硬直の9〜硬直終了までアクションチャージに移行可能／22〜使用済みゲージ減少／1段目ダウン引き剥がし効果／※3
必殺技	ロックイット(Lv3)	30、25、20	3、5、5	立／屈／空F	R	8	15(10)3(15)4	19	−4	1段目ヒットorガード時1段目の残りの持続は省略／2段目ヒット時バウンド効果(25)／3段目ヒット時浮かせ効果(45)／3段目のみジャンプキャンセル可能／硬直の11〜硬直終了までアクションチャージに移行可能／20〜使用済みゲージ減少／2段目、3段目ダウン引き剥がし効果／2段目ダウン復帰不能時間40
必殺技	チャージ	−	−	−	−	−	−	全体13〜	−	2〜追加技に移行可能／Dを押し続けるとチャージゲージがたまるスピードUP／1レベル分は62F、2レベル分は93F、0〜MAXは116Fでチャージ完了／Dを離して2F後終了モーション(全体8)に移行／最短で終了した場合、全体13
必殺技	チャージバースト	10	2	全	−	19	4	35	−10	1〜28無敵／ヒット時浮かせ効果(43)／硬直終了まで被CH判定／44〜硬直終了までしゃがみ状態／ガード時ガード硬直16
必殺技	アクションチャージ	−	−	−	F	−	−	全体30	−	硬直終了まで被CH判定／FRタイミング7〜12／5でチャージゲージ1レベル分の約8割チャージ
必殺技	空中アクションチャージ	−	−	−	F	−	−	着地後8	−	FRタイミング13〜18／11でチャージゲージ1レベル分の約8割チャージ／※1※2
FB	ファフニール	70	5	屈／空F	R	10	2	23	−6	1〜11下半身無敵／ヒット時浮かせ効果(40)／CH時バウンド+ダウン効果／キャンセルして出せない
覚醒	タイランレイブ Ver.Ω(Lv1)	80	5	立／屈／空F	R	5+暗転後10	13	18	−12	1〜15無敵／16〜30対投げ無敵／ヒット時横ふっ飛び+ダウン効果／気絶値0.25倍／ケズリ値1.5倍
覚醒	タイランレイブ Ver.Ω(Lv2)	50、60	5	立／屈／空F	R	4+暗転後9	13(13+3)16	16	−13	1〜19無敵／20〜33対投げ無敵／1段目ヒット時ダウン効果／2段目ヒット時壁バウンド+ダウン効果／2段目強制基底75%／気絶値0.25倍／ケズリ値1.5倍／17〜使用済みゲージ減少／※3
覚醒	タイランレイブ Ver.Ω(Lv3)	50、60、128	5	立／屈／空F	R	3+暗転後8	13(13+3)16(5+5)22	26	−25	1〜23無敵／24〜31対投げ無敵／1〜2段目ヒット時ダウン効果／3段目横ふっ飛び+ダウン効果／気絶値0.25倍／ケズリ値1.5倍／3段目飛び道具貫通／36〜使用済みゲージ減少／※3
覚醒	サーベイジファング(Lv1)	60	3	全	−	3+暗転後2	6	27	−13	1〜3対打撃無敵／ヒット時浮かせ効果(40)／ヒットストップ6／ケズリ値2倍／飛び道具貫通
覚醒	サーベイジファング(Lv2)	40×3	3	全	−	3+暗転後0	6(4)6(4)6	7	+7	1〜3対打撃無敵／ヒット時浮かせ効果(40)／暗転後、1段目の持続4まで相手は行動不能／1段目ヒットストップ6／ケズリ値2倍／飛び道具貫通／暗転終了12F前〜使用済みゲージ減少／※3
覚醒	サーベイジファング(Lv3)	60×5	5	全	−	3+暗転後1	3×3	28	+3	1〜3対打撃無敵／ヒット時浮かせ効果(45)／強制基底80%／ケズリ値2倍／飛び道具貫通／暗転終了の44F前〜使用済みゲージ減少／ダウン引き剥がし効果／※3
一撃	ドラゴンインストール：殺界	30、20×8、230	5、3×6、5×2、3	全	R	7+暗転後1	3	68	−50	1段目ヒット時よろけ効果(最大125)／10段目ヒット時横ふっ飛び+ダウン効果／10段目ケズリ値1.5倍／追加入力ミス時気絶モーション(硬直56)に移行／ダウン復帰不能時間(100)／2段目以降ダウン引き剥がし効果／硬直終了まで被CH判定／1〜使用済みゲージ減少／※3

※1：着地まで被CH判定　※2：着地後硬直中しゃがみ状態　※3：使用済みチャージゲージはLv3開始〜終了まで28F、Lv2開始〜終了まで66F、Lv1開始〜終了まで90Fで減少する(ヒットストップ中は減少停止)。使用済みチャージゲージ減少中にチャージゲージ使用技を使った場合は、定められた減少タイミングになるまで減少停止

分類	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
必殺技	抹消【通常】	20	3	立／屈／空F	R	12	2	17	−5	21から追加技に移行可能（ヒットorガード時のみ）
	抹消【諸刃】	21	3	立／屈／空F	R	11	2	17	−5	20から追加技に移行可能（ヒットorガード時のみ）／ダウン復帰不能時間16
	抹消【極諸刃】	16	3	立／屈／空F	RF	10	2	17	−5	FRタイミング10〜13／19から追加技に移行可能（ヒットorガード時のみ）／ダウン復帰不能時間16
	覆滅【通常】	26	3	立／屈／空F	R	6	3	19	−8	ヒット時強制しゃがませ＋よろけ効果（最大30）／10〜動作終了まで追加技に移行可能
	覆滅【諸刃】	28	3	立／屈／空F	R	6	3	19	−8	ヒット時よろけ効果（最大45）／10〜動作終了まで追加技に移行可能／ダウン復帰不能時間35
	覆滅【極諸刃】	22	3	立／屈／空F	RF	5	3	19	−8	ヒット時よろけ効果（最大45）／FRタイミング5〜8／8〜追加技に移行可能／ダウン復帰不能時間35
	断獄【通常】	38	5	立／屈／空F	RF	14	3	31	−15	ヒット時スライドダウン効果（50／スライド43）／強制基底90%／FRタイミング14〜15／ヒット時相手はサイクバーストをできない
	断獄【諸刃】	42	5	立／屈／空F	RF	14	3	28	−12	ヒット時スライドダウン効果（60／スライド40）／強制基底90%／FRタイミング14〜15／ヒット時相手はサイクバーストをできない
	断獄【極諸刃】	33	5	立／屈／空F	RF	14	3	23	−7	ヒット時スライドダウン効果（60／スライド40）／強制基底90%／FRタイミング14〜17／ヒット後相手はサイクバーストをできない
	結合	0、10［1、8］	1	全（投げ間合い65dot）	R	13	12	30	−32	ヒット時ダウン効果／硬直終了まで被CH判定／発生、持続は打撃部分のもの／投げ部分［威力10］、発生9、持続1／ガード時のみロマキャン可／ヒット後モードチェンジ（通常→諸刃、諸刃＆獄諸刃→通常）／諸刃＆獄諸刃から結合した場合、自分の攻撃で減った体力の0.8倍回復／硬直はガード時のもの。ヒット時硬直38
	空中結合	0、30［1、24］	1	全	R	10	3	着地まで	−	ヒット時ダウン効果／1〜31空中停滞＋被CH判定／ガード時のみロマキャン可能／ヒット後モードチェンジ（通常→諸刃、諸刃＆獄諸刃→通常）／自分の攻撃で減った体力の0.8倍体力回復
	牽引【通常】	−	−	−	F	−	−	全体28	−	1〜2ひざ上無敵／3〜25足元以外無敵／FRタイミング11〜13
	消却【通常】	35	5	立／空F	RF	22	3	20	−4	6〜27足元無敵＋対投げ無敵／CH時よろけ効果（最大69）／基底90%／FRタイミング28〜30
	忌避【通常】	11	2	全	F	35	18	全体40	＋18	7〜11ひざ上無敵／12〜19上半身無敵／20〜22ひざ上無敵／FRタイミング23〜24／23以降必ず発生
	焼成【通常】	−	−	−	−	−	−	全体38	−	19〜22無敵／23対打撃無敵／20で輸血パックを1個消費して諸刃にモードチェンジ
	飽食【諸刃】	48［38］	5	立／屈／空F	R［JR］	21［20］	11	14［10］	−6［−2］	12〜31［11〜30］空中判定／ヒット時浮かせ効果（34）／1〜38［1〜35］被CH判定／自動でジャンプ属性付加
	断罪【諸刃】	25、35［20、28］	4、5	立／屈／空F	R［RF］	18［12］	6（20）3［4（14）2］	25［21］	−9［−4］	1〜20［1〜13］対投げ無敵／1段目ヒット時浮かせ効果（30）／2段目ヒット時バウンド効果（50）／［FRタイミング12〜14］／1〜24［1〜16］一度だけ覚醒必殺技以外の攻撃を半分のダメージで耐えられる／2段目ヒット時相手はサイクバーストできない
	分離【諸刃】	−	−	−	F	−	−	全体40	−	9無敵／10〜13対打撃無敵／10で輸血パックを1個消費して通常モードにモードチェンジ、自分の攻撃で減った体力の1.2倍体力回復／FRタイミング10〜13
	過失【諸刃】	60［40］	5	立／空	R［RF］	28	1	29［19］	−	11〜24下半身無敵／25〜30足元無敵／11〜30投げ無敵／立ちガード時よろけ効果（最大55）／ヒット時バウンド効果（50）／［FRタイミング27〜29］／ダウン復帰不能時間41
	根絶【諸刃】	38（後方58）	4	全	F	16［12］	6	着地後12	−	ダウン復帰不能時間（前26、後ろ36）／FRタイミング22〜23［15〜18］／10［6］以降必ず発生（後方のみ）
	スカモーション	−	−	−	−	−	−	全体52	−	諸刃（極諸刃）ゲージが0になると発動
FB	牽引【通常】	−	−	−	F	−	−	全体26	−	動作中無敵／3から動作終了まで相手をすり抜ける／FRタイミング9〜23
	忌避【諸刃】	18、10×5	2	全	F	51	3（6）3	全体38	＋45	7〜11、20〜22ひざ上無敵／12〜19上半身無敵／FRタイミング23〜24／23以降必ず発生
	断罪【諸刃】	25、35［20、28］	4	立／屈／空F	R	18［12］	6（20）3［4（14）2］	25［21］	−11（−6）	1〜20［1〜13］対投げ無敵／1段目ヒット時浮かせ効果（30）／2段目ヒット時バウンド効果（70）、ダウン引きはがし効果／2段目強制基底80%／［FRタイミング12〜14］／1〜24［1〜16］覚醒必殺技以外の攻撃を半分のダメージで耐えられる
覚醒	証拠・隠匿【通常】	68	5	立／屈／空F	F	9＋暗転後10	6	34	−14	暗転後5まで無敵／暗転後6〜13足元以外無敵＆投げ無敵／暗転後14〜33低姿勢／ヒット時浮かせ効果（58）／ヒットストップ7／強制基底50%／FRタイミング暗転後10〜13／暗転後1〜34Fまで2段目に移行可能
	証拠・隠匿（2段目）	68	5	立／屈／空F	F	26	6	34	−14	22〜29足元以外無敵／30〜49低姿勢／ヒット時浮かせ効果（58）／ヒットストップ7／強制基底50%／FRタイミング26〜29／2段目発生後1〜26に3段目に移行可能
	証拠・隠匿（3段目）	108	5	立／屈／空F	F	39	6	34	−14	35〜42足元以外無敵／43〜62低姿勢／ヒット時浮かせ効果（58）／ヒットストップ7／強制基底50%／FRタイミング39〜42
	証拠・隠滅【諸刃】	35×4	4	立／空	R	9＋暗転後3	24	着地後11	−	暗転後2まで無敵／ヒット時浮かせ効果（34）／最大4ヒット
	証拠・隠滅（往路）	26×4［20×4］	5	立／屈／空F	RF	9＋暗転後3	24	着地後11	−	暗転後5まで無敵／ヒット時浮かせ効果（34）／42〜着地するまで追加技に移行可能／最大4ヒット／FRタイミング36〜39（突進終了後）／ダウン復帰不能時間44
	証拠・隠滅（復路）	26×4［20×4］	5	立／空F、立／空×3	R	2＋暗転後5	38	着地後11	−	暗転後6まで無敵／ヒット時浮かせ効果（24）／最大4ヒット／ダウン復帰不能時間44
	変質【諸刃】	10	5	立／屈／空F	−	15＋暗転後2	3	26	＋5	1〜15無敵／地上ヒット時よろけ（最大32）／空中ヒット時壁バウンド効果（50）／必ず発生／飛び道具貫通／ジャンプ中の通常技、結合（ヒット時）、飽食、根絶以外の技をキャンセルして出せる／諸刃ゲージを100%回復して極・諸刃モードにモードチェンジ
一撃	無知の闇	全体力	−	全	−	6＋30	5	40	−28	一撃必殺準備68／6〜暗転後4無敵

※［ ］内の数値は極諸刃モード時のもの

通常モード

	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	8	1	立／屈／空F	連必JR	3	2	7	+1	2〜4上半身無敵
	K	12	2	立／屈／空F	必JR	7	5	6	+1	−
	近距離S	26	3	立／屈／空F	必JR	7	3	12	−1	−
	遠距離S	26	4	屈／空F	必JR	9	3	14	±0	−
	HS	32	5	立／屈／空F	必R	13	7	27	−15	−
	➡+P	19×2	3	立／屈／空F	必R、必JR	10	3(5)5	10	−1	1〜9上半身無敵、10〜12ひざ上無敵／基底90%
	➡+HS	53	5	立／屈／空F	必R	18	9	25	−15	強制基底70%／気絶値2.5倍／ヒット時壁バウンド効果（35）／画面中央CH時壁バウンド+ダウン効果／画面端CH時壁張り付き効果（92／張り付き25）
	ダスト	15	3	立／空F	R	25	4	15	−5	−
	デッド	22	3	立／屈／空F	R	12	7	29	−22	1〜27無敵／28〜41対投げ無敵／ヒット時ダウン効果／基底50%
しゃがみ	P	6	1	立／屈／空F	連必JR	5	2	6	+2	基底80%
	K	8	2	屈／空F	必R	7	4	10	−2	基底70%
	S	22	3	立／屈／空F	必JR	8	6	13	−5	ダウン復帰不能時間18
	HS	22×2	3	立／屈／空F	必JR	14	8(3)7	10	−3	1段目ヒット時浮かせ+引き寄せ効果（19）
	足払い	25	3	屈／空F	必JR	10	3	15	−4	10〜12低姿勢
ジャンプ	P	10	1	立／空	連必JR	5	4	14	−	−
	K	16	3	立／空	必JR	6	8	12	−	ヒット時浮かせ効果（地上28）
	S	21	3	立／空	必JR	7	8	11	−	−
	HS	28	4	立／空	必R	15	着地まで	0	−	ノックバックが小さい
	D	35	4	立／空	必R	16	4	13	−	ヒット時横ふっ飛び効果（22）／CH時壁バウンド効果（50）／着地後硬直5／基底90%
投げ	通常投げ	40	−	45dot	−	−	−	−	−	通常モード時ヒット時壁バウンド+ダウン効果、そのほかのモードは地面バウンド+ダウン効果／強制基底50%／極諸刃モード時攻撃力32
	空中投げ	備考参照	−	88dot	−	−	−	−	−	ヒット時ダウン効果／強制基底50%／攻撃力は通常モード時53、諸刃モード時57、極諸刃モード時45

諸刃モード

	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	11	1	立／屈／空F	連必JR	3	2	7	+1	2〜4上半身無敵
	K	14	2	立／屈／空F	必JR	7	5	6	+1	−
	近距離S	33	4	立／屈／空F	必JR	9	3	14	±0	7〜22足元無敵
	遠距離S	24×2	4	立／屈／空F	必R	9	2(2)2	16	−1	1段目ノックバックが小さい
	HS	30、25	5、3	立／屈／空F	必R	15	5(6)2	12	±0	CH時よろけ効果（最大61）／2段目引き寄せ効果
	➡+P	23×2	3	立／屈／空F	必R、必JR	10	3、3	17	−6	1〜9上半身無敵／10〜12ひざ上無敵／基底90%
	➡+HS	38×2	5	立／屈／空F	必R	15	7、7	30	−18	ダウン復帰不能時間23
	ダスト	17	3	立／空F	R	24	4	15	−5	−
	デッド	28	3	立／屈／空F	R	10	2(2)2	20	−12	1〜15無敵／16〜27対投げ無敵／基底50%／ヒット時壁バウンド効果（地上28）／最大1ヒット
しゃがみ	P	9	1	立／屈／空F	連必JR	5	2	6	+2	基底80%
	K	13	2	屈／空F	必R	6	4	10	−2	基底70%
	S	33	4	立／屈／空F	必JR	12	6	18	−7	CH時浮かせ+ダウン効果／ダウン復帰不能時間23
	HS	28×2	5	立／屈／空F	必R、必JRF	17	3、11	6	+2	13〜18対投げ無敵／1段目ヒット時強制しゃがませ効果／2段目ヒット時バウンド効果（35）／FRタイミング20〜22
	足払い	37	5	屈／空F	必R	12	2	23	−6	−
ジャンプ	P	13	1	立／空	連必JR	5	4	14	−	−
	K	20	3	立／空	必JR	5	8	12	−	ヒット時浮かせ効果（地上28）
	S	33	4	立／空	必JR	10	5	12	−	基底90%
	HS	40	5	立／空	必R	12	6	20	−	基底80%／空中ヒット時たたき付け効果／CH時スライドダウン効果（112／スライド30）
	D	42	4	立／空	必R	13	4	13	−	ヒット時浮かせ効果（22）／CH時壁バウンド効果（52）／着地後硬直5／基底90%

極・諸刃モード

	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	8	1	立／屈／空F	連必JR	3	2	6	+1	3〜4上半身無敵
	K	11	2	立／屈／空F	必JR	6	5	4	+3	−
	近距離S	26	4	立／屈／空F	必JR	7	3	9	+5	6〜17足元無敵
	遠距離S	19×2	4	立／屈／空F	必JR	7	2(2)2	12	+3	1段目ノックバックが小さい
	HS	33	5	立／屈／空F	必JR	11	4(4)2	11	+1	CH時よろけ効果（最大61）／2段目引き寄せ効果
	➡+P	18×2	3	立／屈／空F	必R、必JR	7	2、3	12	−1	1〜6上半身無敵／7〜8ひざ上無敵／基底90%
	➡+HS	30×2	5	立／屈／空F	必R	11	7、7	24	−12	ダウン復帰不能時間（23）
	ダスト	13	3	立／空F	R	22	4	15	−5	−
	デッド	22	3	立／屈／空F	R	10	2(2)2	20	−12	1〜15無敵／16〜27対投げ無敵／ヒット時壁バウンド効果（地上28）／最大1ヒット
しゃがみ	P	7	1	立／屈／空F	連必JR	5	2	6	+2	基底80%
	K	10	2	屈／空F	必R	5	4	10	−2	基底70%
	S	26	4	立／屈／空F	必JR	9	6	9	+2	CH時浮かせ+ダウン効果／ダウン復帰不能時間23
	HS	22×2	5	立／屈／空F	必R、必JRF	17	3、11	6	+2	13〜18対投げ無敵／1段目ヒット時強制しゃがませ効果／2段目ヒット時バウンド効果（35）／FRタイミング20〜22
	足払い	29	5	屈／空F	必JR	9	2	23	−6	−
ジャンプ	P	10	1	立／空	連必JR	4	4	4	−	−
	K	16	3	立／空	必JR	4	8	12	−	ヒット時浮かせ効果（地上28）
	S	26	4	立／空	必JR	10	4	2	−	基底90%
	HS	32	5	立／空	必R	9	6	20	−	空中ヒット時たたき付け効果／CH時スライドダウン効果（112／スライド30）／基底80%
	D	33	4	立／空	必JR	7	4	10	−	ヒット時浮かせ効果（22）／CH時壁バウンド効果（52）／着地後硬直5／基底90%

分類	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	25	3	立／屈／空F	必R	6	4	3	+7	ガードバランス増加量は攻撃Lv4の技と同じ／空中CH時ダウン復帰不能時間44
	K	16	1	屈／空F	連必JR	5	7	7	−4	基底85%／8以降立ちPorしゃがみPへ連打キャンセル可
	近距離S	30	4	立／屈／空F	必JR	9	2	18	−3	−
	遠距離S	38	4	立／屈／空F	必R	10	5	20	−8	地上CH時ダウン効果
	HS	41	5	立／屈／空F	RF	5	7	29	−17	地上CH時よろけ効果（最大62）／ダウン復帰不能時間24／FRタイミング5〜8
	➡+P	30	5	立／屈／空F	−	11	2	36	−4	1〜3上半身無敵／4〜18ひざ上無敵／ヒット時横ふっ飛び効果（80）／地上ヒット時横ふっ飛び+ダウン効果／1〜28被CH判定／基底90%／飛び道具判定／攻撃をくらった瞬間に攻撃判定消失／19〜32間2段目に移行可能／10で温度16.2℃上昇
	➡+P（2、3段目）	20	5	立／屈／空F	−	5	2	36	−4	攻撃判定発生までひざ上無敵／ヒット時横ふっ飛び効果／地上ヒット時横ふっ飛び+ダウン効果／1〜22被CH判定／基底90%／飛び道具判定／攻撃をくらった瞬間に攻撃判定消失／2段目14〜26間3段目に移行可能／4で温度上昇（2段目18.0℃、3段目22.5℃）
	➡+HS（Lv1）	12	1	全	F	13	12	12	−6	地上CH時よろけ効果（最大35）／1〜32被CH判定／FRタイミング10〜12／ヒットストップ5／飛び道具判定／温度は7で2.7℃低下した後、3置きに4回2.7℃低下する（合計13.5℃低下）／攻撃をくらうと同時に攻撃判定消失
	➡+HS（Lv2）	30	2	全	F	16	14	7	+3	地上CH時よろけ効果（最大54）／1〜32被CH判定／FRタイミング13〜14／飛び道具判定／温度は10で2.7℃低下した後、3置きに4回2.7℃低下する（合計13.5℃低下）／攻撃をくらうと同時に攻撃判定消失
	➡+HS（Lv3）	50	3	全	F	19	11	17	−1	地上ヒット時よろけ効果（最大50）／1〜41被CH判定／FRタイミング16〜17／飛び道具判定／温度は13で2.7℃低下した後、3置きに6回2.7℃低下する（合計18.9℃低下）／攻撃をくらうと同時に攻撃判定消失
	ダスト	15	3	立／空F	R	24	4	22	−12	−
	デッド	25	3	立／屈／空F	R	4	7	29	−22	1〜10無敵／ヒット時横ふっ飛び+壁バウンド効果（28）／基底50%
しゃがみ	P	18	2	立／屈／空F	必R	6	4	5	+3	基底85%
	K	12	2	屈	R	7	11	9	−8	7〜22低姿勢／硬直終了まで被CH判定／1で温度3.6℃上昇、温度は1で3.6℃上昇した後、3置きに2回3.6℃上昇する（合計10.8℃上昇）
	S	34	3	屈	R	10	3	20	−9	ヒット時ダウン効果／ヒットストップ6／22以降立ちHSに連打キャンセル可能
	S（熱量80%以上）	37、20	3	屈／空F	R	10	3、3	17	+1	1段目ヒット時ダウン効果、2段目ヒット時浮かせ効果（34）／1段目ヒットストップ6／2段目飛び道具判定／1で温度2.4℃上昇
	HS	50	4	立／屈／空F	F	14	−	全体51	−7	ヒット時浮かせ効果（地上28）／1〜33被CH判定／FRタイミング19〜21／飛び道具判定／攻撃をくらった瞬間に攻撃判定消失
	HS（熱量80%以上）	50	4	立／屈／空F	F	14	−	全体51	−7	空振り後113で天井からミサイル落下／ヒット時たたきつけ効果／1で温度6.2℃上昇
ジャンプ	P	20	2	立／空	必JR	7	8	4	−	−
	K	22	2	立／空	必JR	7	12	16	−	−
	S	30	3	立／空	必JR	9	2	23	−	CH時バウンド+ダウン効果
	HS	28	4	立／空	必R	8	3	41	−	CH時壁張り付き効果（108／張り付き27）／ダウン復帰不能時間20／1〜33被CH判定／1で温度21.6℃上昇
	D	10×12	2	立／空	必R	10	2×12	12	−	ダウン復帰不能時間18／着地後硬直8／ヒットストップ6
投げ	通常投げ	60	−	45dot	RF	−	−	−	−	強制基底50%／ヒット時地面バウンド+ダウン効果／CH時はバウンドが大きい／FRタイミング59〜60
	空中投げ	60	−	88dot	−	−	−	−	−	強制基底50%／ダウン効果

分類	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
必殺技	熱暴走時の自爆	35	3	ガード不能	−	100℃到達時	ヒットするまで	−	−	データは自分がヒットするときのもの／ダウン復帰不能時間60／相手側に基底50%／発生した瞬間に30.0℃まで温度低下
	時間差起き上がり	−	−	−	−	−	−	−	−	ダウン時間を58延長／電力ゲージ0.4%減少、相手のTG（電力ゲージ）ジ2%増加
	座談カイ	−	−	−	−	38	106	全体24	−	動作中しゃがみ状態／9〜攻撃を受けても発生／発生、持続は充電マットのもの／マット上では1フレーム毎に電力ゲージ0.3%、TG0.1%増加
	喰らっとくカイ？（Lv1）	10×3	2	全	−	24	4×3	全体57	+22	1〜43被CH判定／動作終了までしゃがみ状態／攻撃をくらった次のフレームに攻撃判定消失／1で温度5.0℃上昇
	喰らっとくカイ？（Lv2）	14×4	2	全	−	24	4×4	全体57	+38	1〜43被CH判定／動作終了までしゃがみ状態／攻撃をくらった次のフレームに攻撃判定消失／1で温度4.8℃上昇
	喰らっとくカイ？（Lv3）	18×5	2	全	−	24	4×5	全体57	+54	1〜43被CH判定／動作終了までしゃがみ状態／攻撃をくらった次のフレームに攻撃判定消失／1で温度5.0℃上昇
	カイ現象（Lv1）	30	3	立／屈／空F	R	21	12	7+着地4	+2	7〜足元無敵、空中判定／ダウン復帰不能時間18／ヒットorガードされた時点で硬直動作に移行／1で温度20.0℃上昇
	カイ現象（Lv2）	40	5	立／屈／空F	R	13	19	7+着地6	+5	7〜足元無敵+空中判定／ヒットorガードされた時点で硬直動作に移行／CH時スライドダウン（60／スライド37）
	カイ現象（Lv3）	50	5	立／屈／空F	R	11	24	7+着地3	+8	7〜足元無敵+空中判定／地上ヒット時ダウン効果（20）／ヒットorガードされた時点で硬直動作に移行／CH時壁バウンド（40）
	カイ幕ホームラン（Lv1）	30	3	立／屈／空F	RF	9	3	38+着地8	−35	1〜8対投げ無敵／9〜空中判定／ヒット時浮かせ効果（20）／着地まで被CH判定／FRタイミング24〜25／自動でジャンプ属性付加／1で温度20.0℃上昇
	カイ幕ホームラン（Lv2）	30、50	2、4	立／屈／空F	RF	3	2（4）3	35+着地8	−29	1〜7無敵／9〜空中判定／ヒット時浮かせ効果（1段目30、2段目40）／着地まで被CH判定／FRタイミング22〜23／1段目ヒットストップ6／自動でジャンプ属性付加
	カイ幕ホームラン（Lv3）	16、50	5×2	立／屈／空F	RF	3	4（6）4	29+着地8	−22	1〜17無敵／13〜空中判定／ヒット時浮かせ効果（30）／着地まで被CH判定／FRタイミング23〜24／1段目ヒット時自動的に追加技に移行／自動でジャンプ属性付加
	カイ幕ホームラン（Lv1空中）	30	3	全	FR	9	3	着地後8	−35	1〜8投げ無敵／ヒット時浮かせ効果（20）／着地まで被CH判定／FRタイミング24〜25／1で温度13.5度上昇
	カイ幕ホームラン（Lv2空中）	30、50	2、4	立／空、全	FR	3	2（4）3	着地後8	−29	1〜7無敵／ヒット時浮かせ効果（1段目30、2段目40）／着地まで被CH判定／FRタイミング23〜24／1段目ヒットストップ6
	カイ幕ホームラン（Lv3空中）	40、50	5、5	立／空、全	FR	3	4（6）4	着地後8	−22	1〜17無敵／ヒット時浮かせ効果（1段目30、2段目40）／着地まで被CH判定／FRタイミング23〜24／1段目ヒットストップ6
	町内カイばーげん（Lv1）	20	2	全	−	11	−	全体47	−	地上ヒット時ダウン効果／1〜34被CH判定／着地後硬直14、しゃがみ状態／攻撃をくらうと同時に攻撃判定消失／43までその場に停滞／11で温度27.8℃上昇
	町内カイばーげん（Lv2）	60	3	全	−	7	−	全体31	−	空中ヒット時横ふっ飛び効果（25）／CH時壁バウンド効果／1〜21被CH判定／着地後硬直14、しゃがみ状態／気絶値2倍／ホーミング性能あり／攻撃をくらうと同時に攻撃判定消失／25までその場に停滞／7で温度4.1℃上昇
	町内カイばーげん（Lv3）	75	5	全	−	9	−	全体39	−	9〜26壁バウンド効果（24）／1〜26被CH判定／着地後硬直14／27攻撃判定消失／28分裂／分裂後は攻撃レベル3、攻撃力25×4、ホーミング性能あり／分裂前、分裂後共にケズリ値0.1875倍／9で温度4.5℃上昇
	痛カイ撃	50	5	立／屈／空F	RF	13	9	19	±0	5〜8上半身無敵／9〜18無敵／ヒット時浮かせ+ダウン効果／CHヒット時壁バウンド+ダウン効果／気絶値無し／FRタイミング9〜11／ガード時終了モーション（全体18）に移行／終了モーションの1〜5対打撃無敵／ヒット時ゲージためモーションに移行（全体77）／ゲージためモーションの1〜26無敵、2〜移動、ガード以外の行動でキャンセル可能／26〜72まで2Fごとに電力ゲージ2.5%ずつ増加／20以上ダッシュすると出せる／1で温度4.5℃上昇
	カイ電波	2×n、50	−	70dot	R	7	1	−	−	強制基底70%／1〜7被CH判定／空振り時全体37／消費電力10%／電力ゲージ最大50%増加／相手はテンションゲージ最大25%消失／1〜7対投げ無敵／1〜13ヒット目のバーストゲージ上昇量はダメージ値を50%として計算
FB	今日はカイ散	−	−	−	−	−	−	全体67	−	1から任意の方向に移動可能／2からガード、ジャンプ以外の行動でキャンセル可能／移動制限解除／1で温度9.0℃低下、6から6F間隔で0.9℃低下（合計18.9℃低下）
覚醒	駄目な奴は何をやっても駄目	6×n	4	立／屈／空F	R	2+暗転後2	2×n	9	+6	2無敵／空中ヒット時ダウン効果／ヒットストップ7／3〜追加技に移行可能／硬直差はボタン連打無しのもの／Sボタンを5連打するごとに6ヒット増加し、その場合は硬直差+7／1発につき温度2.7℃上昇／バーストゲージ上昇量はダメージ値を50%として計算
	追加頭突き	70［95］	5	立／屈／空F	R	7［3］	3	27［20］	−11［−4］	ヒット時横ふっ飛び［壁バウンド］+ダウン効果／カッコは温度が93〜99℃時に発生したときのもの／7で温度27℃低下［3で30.0℃まで温度低下］
	カイ心の一撃	30、110	5	立／屈／空F	R	13+暗転後0	12（15）20	26+着地10	−	1〜9無敵／10〜69対打撃無敵／ヒット時壁バウンド+ダウン／暗転後、1段目の持続5まで相手は時間停止／着地まで被CH判定
	限カイらばーず	−	−	−	−	10+暗転後12	−	−	−	10以降に攻撃を受けてもオーバークロック状態になる／オーバークロック中は電力ゲージが1Fごとに0.15%増加
	限カイらばーずの自爆	12×27	2	立／屈／空F	−	1	3×27	全体134	+118	ヒット時ダウン効果／ヒットストップ6／硬直、硬直差は地上で発生したときのもの／発生時自分にダメージ53+ダウン効果
一撃	13カイ弾	全体力	5	全	−	9+暗転後9	4	26	−11	一撃必殺準備80

	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	12	1	立／屈／空F	連必JR	6	2	9	−1	基底90%
	K	22	3	立／屈／空F	必JR	6	5	11	−2	−
	近距離S	22×2	4	立／屈／空F	必JR	7	2(10)2	12	+3	−
	遠距離S	34	3	立／屈／空F	必R	7	6	18	−10	3〜4足元無敵／先端部分11でヒット／ダウン復帰不能時間16
	➡+P	30	3	立／屈／空F	必R	11	6	14	−6	1〜2、13〜14上半身無敵／3〜12ひざ上無敵／基底90%
	⬉+P	24	3	全	必R	8	12	7	−5	1〜21足元無敵／地上CH時よろけ効果（最大39）／ダウン復帰不能時間20／動作中しゃがみ状態
	➡+K	40	4	立／空F	必RF	23	6	15	−4	9〜19足元無敵／23〜34低姿勢／基底70%／FRタイミング24〜25／YOYO技以外での必殺技キャンセル可能／空中ヒット時叩き付け（16）
	➡+S	46	4	立／屈／空F	必JR	10	6	29	−18	CH時壁バウンド効果（48）／先端部分14でヒット／YOYO技でキャンセル可能
	ダスト	17	3	立／空F	必R	30	6	24	−16	YOYO技でキャンセル可能
	デッド	25	3	全	R	11	6	14	−6	1〜16無敵／地上ヒット時ダウン効果／基底50%／YOYO技でキャンセル可能
しゃがみ	P	8	1	立／屈／空F	必R	7	4	3	+3	基底80%
	K	12	1	屈／空F	必R	5	3	6	+1	1〜9低姿勢／基底70%
	S	30	3	立／屈／空F	必JR	10	12	12	−10	1〜3、30〜33低姿勢／14〜21足元無敵／CH時引き寄せ＋浮かせ効果（26）
	足払い	32	4	屈／空F	必RF	7	4	20	−7	7〜16足元無敵／FRタイミング9〜10／YOYO技以外の必殺技でキャンセル可
ジャンプ	P	16	1	立／空	連必R	5	4	6	−	−
	K	24	2	立／空	必JR	6	8	12	−	−
	S	30	3	立／空	必R	10	6	19	−	先端部分13でヒット
	D	24×3	2	立／空	必R	15	3×6	16	−	ヒット時浮かせ効果（22）／15〜20、24〜29ガードorヒット時引き寄せ効果／ヒットストップ6／着地後硬直4／最大3ヒット／YOYO技以外の必殺技でキャンセル可
	⬇+S	28	3	立／空	必JR	10	6	25	−	地上CH時よろけ効果（最大39）
投げ	通常投げ	48	−	45dot	R	−	−	−	−	ヒット時バウンド効果／強制基底50%
	空中投げ	55	−	88dot	−	−	−	−	−	ヒット時ダウン効果／強制基底50%

※：YOYO技は、YOYO配置、YOYO引き戻し、ロジャーラッシュ、ジャッグ ド ロジャー、ロジャーハグ、ロジャーゲット、ローリング移動、俺とキルマシーンを指す（それぞれFB版、空中版も含む）

	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
必殺技	YOYO配置	−	−	−	−	−	−	備考参照	−	6まで方向受付／全体（攻撃をくらってもYOYO配置できるフレーム）は、ニュートラル配置21（15）、➡配置27（17）、⬋配置23（11）、⬆配置26（13）、⬊&⬅配置22（13）
	空中YOYO配置	−	−	−	−	−	−	備考参照	−	6まで方向受付／全体（攻撃をくらってもYOYO配置できるフレーム）は、ニュートラル配置19（11）、➡&⬊配置22（11）、⬋配置20（11）、⬆配置21（11）、⬉配置29（15）、その他の配置25（11）
	YOYO配置（ダウン中）	−	−	−	−	−	−	全体38	−	ダウン時間を15延長
	YOYO引き戻し	40	4	全	−	12	−	全体20	+24	ボタン押しっぱなしでディレイ可能（最大タメ発生152）／引き戻し中にYOYO配置でその場に配置可能／ボタンを放してから8で発生／1〜4攻撃をくらうとYOYOが戻らない／攻撃をくらうと同時に攻撃判定消失／※2 ※3 ※4
	空中YOYO引き戻し	40	4	全	−	14	−	全体22	+22	ボタン押しっぱなしでディレイ可能（最大タメ発生154）／引き戻し中にYOYO配置でその場に配置可能／ボタンを放してから8で発生／1〜6攻撃をくらうとYOYOが戻らない／攻撃をくらうと同時に攻撃判定消失／※1 ※2 ※3 ※4
	ロジャーラッシュ	36×3	4	全	F	28	備考参照	全体32	+80	地上ヒット時よろけ効果（最大49）／FRタイミング16〜17／最大3ヒット／攻撃をくらうと同時に攻撃判定消失／持続は2（10）{2（12）}×2+{2（10）}×2+2（12）2／20〜ロジャーのくらい判定出現／※2 ※4
	ロジャーラッシュ（空中）	36×3	4	全	−	23	備考参照	全体42	−	地上ヒット時よろけ効果（最大49）／最大3ヒット／攻撃をくらうと同時に攻撃判定消失／※持続2（10）{2（12）×2}+{2（10）}×2+2（12）2／15〜ロジャーのくらい判定出現／硬直終了まで被CH判定
	ジャッグ ド ロジャー	20×3	3	全	F	38	105	全体32	+36	ヒットorガード時引き寄せ効果／ヒットストップ6／FRタイミングは22〜23／最大3ヒット／22以降に攻撃をくらっても技は発動／※2 ※4
	空中ジャッグ ド ロジャー	20×3	3	全	−	29	105	全体37	+29	ヒットorガード時引き寄せ効果／ヒットストップ6／最大3ヒット／13以降に攻撃をくらっても技は発動／※1 ※2 ※4
	ロジャーハグ	30	4	全	−	34	27	全体40	+20	ヒット時600F間捕捉／※2 ※3 ※4
	ローリング移動	−	−	−	−	−	−	−	−	2から空中ガード、空中ダッシュ、ジャンプ以外の行動でキャンセル可
	空中ローリング移動	−	−	−	−	−	−	−	−	2から空中ガード、空中ダッシュ、ジャンプ以外の行動でキャンセル可
	ロジャーゲット（低空版）	20	3	全	F	19	地面まで	全体30	−	強制基底75%／FRタイミング20〜21／19〜ロジャーのくらい判定出現／※2 ※3
	ロジャーゲット（高空版）	20×2	3	全、屈／空F	F	18	地面まで（11）42	全体30	−	強制基底75%／FRタイミング20〜21／1段目地上ヒット時よろけ効果（最大58）／2段目地上ヒット時ダウン効果／2段目のリーチは高さによって変化／18〜ロジャーのくらい判定出現／※2 ※3
	空中ロジャーゲット（低空版）	20	3	全	F	19	地面まで	全体34	−	強制基底75%／FRタイミング20〜21／19〜ロジャーのくらい判定出現／※1 ※2 ※3
	空中ロジャーゲット（高空版）	20×2	3	全、屈／空F	F	18	地面まで（11）42	全体34	−	強制基底75%／FRタイミング20〜21／1段目地上ヒット時よろけ効果（最大58）／2段目地上ヒット時ダウン効果／2段目のリーチは高さによって変化／18〜ロジャーのくらい判定出現／※1 ※2 ※3
	キックスタートマイハート	30	4	立／屈／空F	R	11	34	9	−26	3〜4足元無敵／12〜44追加技に移行可能
	停止	40	2	立／屈／空F	−	11+7	6	28	−10	地上ヒット時ダウン効果
	発射	50	3	立／屈／空F	R	11+2	12	21+着地20	−39	2〜空中判定／ヒット時浮かせ効果（24）／動作後半にYOYO技でキャンセル可能
	スターシップ	22×4	3	立／屈／空F	RF	13	3×5	25	−17	1〜16対打撃無敵／1〜9対投げ無敵／ヒット時浮かせ効果／地上ヒット時ダウン効果／ヒットストップ6／FRは19〜20／最大4ヒット／基底80%
	空中スターシップ	18×3	2	全	RF	13	3×5	着地後10	−5	1〜13対打撃無敵／ヒット時引き寄せ効果（24）／地上ヒット時ダウン効果／ヒットストップ6／最大3ヒット／硬直差は地上から最速で出したときのもの（発生16）／FRタイミング19〜20／基底75%
FB	ロジャーラッシュ	20、20、50	3、3、5	全	F	16	備考参照	全体36	+87	1段目地上ヒット時よろけ効果（最大48）／1段目、2段目ダウン復帰不能時間（40）／3段目壁張り付き効果（50／張り付き30）／持続10（10）10（18）16／攻撃をくらうと同時に攻撃判定消失／硬直終了まで被CH判定／8〜ロジャーのくらい判定出現／FRタイミング16〜17
	ロジャーラッシュ（空中）	20、20、50	3、3、5	全	−	16	備考参照	全体36	+87	1段目地上ヒット時よろけ効果（最大48）／1段目、2段目ダウン復帰不能時間（40）／3段目壁張り付き効果（50／張り付き30）／持続10（10）10（18）16／攻撃をくらうと同時に攻撃判定消失／硬直終了まで被CH判定／8〜ロジャーのくらい判定出現
	ジャッグ ド ロジャー	20×5	3	全	F	38	85	全体39	+54	ヒットストップ6／FRタイミングは22〜23／最大5ヒット／22以降に攻撃をくらっても技は発動／※2
	空中ジャック ド ロジャー	20×5	3	全	−	29	85	全体37	+47	ヒットストップ6／最大5ヒット／13以降に攻撃をくらっても技は発動／※1／※2
覚醒	ループ ザ ループ	20×7、60	5、2×7	立／屈／空F	RF	5+暗転後1	備考参照	16	−24	1〜7打撃無敵／7段目地上ヒット時よろけ効果（最大75）／8段目ヒット時バウンド効果／8段目ダウン引き剥がし効果／2〜7段目ヒットストップ6／FRタイミング42〜45／最大8ヒット／持続は3（6）3（3）30（12）20／8段目のみガード段「立・空F」
	メンテナンス中の悲劇	24×18	1	立／屈／空F	−	4+暗転後0	48	全体44	−	1〜4無敵／5〜13空中判定／相手は持続の1まで時間停止／ヒット時浮かせ効果（30）／コマンド完成後必ず発生
	俺とキルマシーン	25×12	3	全	−	1+暗転後23	117	全体32	−	1〜14無敵／15〜21対打撃無敵／ヒット時ダウン効果／コマンド完成後必ず発生／飛び道具貫通
	俺とキルマシーン（停滞）	25×6	3	全	−	1+暗転後13	129	全体24	−	1無敵／最大6ヒット／ヒット時ダウン効果（60）／コマンド完成後必ず発生／飛び道具貫通／ヒットストップ6
一撃	シュート ザ ムーン	全体力	−	全	−	7+暗転後6	12	91	−86	一撃必殺準備60／1〜7まで対打撃無敵

※1：動作中に着地するとその時点で硬直が解ける　※2：硬直終了まで被CH判定。硬直差はYOYOを相手に重ねて出したときのもの　※3：攻撃をくらうorガードすると同時に攻撃判定消失
※4：ガード時ガードバランスが増加しない

	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
	無憑依									
必殺技	こんにちは三匹のムカデ	20	2	立／屈／空F	R	10	4	20	−12	1〜13無敵／ヒット時ダウン効果(60)／15でタイムの下一桁が1の場合は犬、2の場合は幽霊、0の場合は剣、そのほかは犬、幽霊、剣がランダムで憑依、霊魂が8個ある場合はラオウが憑依する／ヒット時霊魂＋1／ダウン引き剥がし効果

	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
	犬									
必殺技	犬出現時	−	−	−	−	−	−	全体30	−	31から行動可能
必殺技	犬攻撃（首伸ばし）	20	2	立／屈／空F［全］	−	16［16］	8	36［60］	−	1〜6、48〜50、54〜59低姿勢／首伸ばし、噛みつきからのみ派生可能／※1
必殺技	犬攻撃（突進）	20	2	立／屈／空F［全］	−	17［17］	12	17［着地後24］	−	1〜13、34〜動作終了、ヒットorガード時の着地後硬直中低姿勢／14〜33足元無敵／ヒットorガード時跳ね返る（全体61）／空中ヒット時吹き飛ばし効果（20）／※1
必殺技	犬攻撃（サマーソルト）	20	3	全［全］	−	10［備考参照］	12	31［着地後24］	−	1〜4、44〜動作終了まで低姿勢／9〜43足元無敵／ヒット時浮かせ効果（地上28）／派生時の発生：首伸ばし＆噛みつき後は10F、突進＆サマーソルト＆追加攻撃後は4F／ヒット時霊魂＋1［0］／※1
必殺技	犬攻撃（噛みつき）	45	3	立／屈／空F	−	36［36］	4	22［46］	−	ヒット時その場ダウン（20）／［ガード硬直24］／基底50%／［ケズリ値2倍］／首伸ばし、噛みつきからのみ派生可能／ヒット時霊魂＋3［0］、ガード時＋1［0］／※1
必殺技	犬攻撃（ジャンプ）	−	−	−	−	−	−	全体59［着地後24］	−	動作中無敵／2〜43［2〜着地16前］追加技に移行可能／※1
必殺技	追加攻撃	20	2	立／空［全］	−	13［13］	着地まで	40［着地後24］	−	着地1〜12、37〜動作終了、ヒットorガード時の着地後硬直中低姿勢／13〜36足元以外無敵／基底75%／ヒットorガード時跳ね返る／空中ヒット時叩きつけ効果（12）／※1

	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
	幽霊									
必殺技	そのまま帰ってこないで下さい（P、K、S、HS）	16	3	全	F	9	備考参照	全体39	−6	攻撃レベル2／硬直終了まで被CH判定／ヒットストップ13／FRタイミング10〜11／持続はP版2回バウンドするまで（地上78）、K版3回バウンドするまで（地上版49）、S版画面端に到達するまで、HS版は地面に到達するまで（地上版46）／P版は発生15、37で相手の位置をサーチ後真上から降ってくる、地上版の落下部分53で立ち状態の相手にヒット（相手ソル）／空中版は全体41／※2※3
必殺技	そのまま帰ってこないで下さい（D）	16×3	3	全	F	11	備考参照	全体47	備考参照	攻撃レベル2／動作終了まで被CH判定／ヒットストップ13／FRタイミング16〜17／持続はK、S、HS版と同じ／硬直差は幽霊3体（K、S、HS版）時−10、幽霊2体（S、HS版）時−11、幽霊1体（S版）時−12／空中版は全体49／※2※3
必殺技	バナナ	0	2	屈／空F	−	−	99	−	−	地上ヒット時ダウン効果（20）／ヒットストップ6／ケズリ無し／ダウン引き剥がし効果
必殺技	ゴルフボール	30	4	全	−	38	−	−	−	ケズリ無し
必殺技	鉢植え	25	2	全	−	1	43	−	−	ヒット時たたきつけ効果（18）／ヒットストップ6／ケズリ無し
必殺技	やっぱり寂しくなりました	−	−	−	−	−	−	全体28	−	18で幽霊を1体呼び戻す／幽霊の動作を強制的に終了させる／1〜20被CH判定

	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
	剣									
必殺技	痛そう、っていうか痛い	20	4	立／屈／空F	RF	12	16	13	−12	地上CH時よろけ効果（最大43）／ヒットorガード時硬直28／FRタイミングはヒット、ガード時の硬直の1〜3／ヒットorガード時の硬直中12〜追加技に移行可能／持続の最後で攻撃が当たると追加技に移行不能／ヒット時霊魂＋1
必殺技	追加攻撃	45	3	立／屈／空F	R	9	12	26	−24	ヒット時ダウン効果／動作終了まで被CH判定／ヒット時霊魂＋3
必殺技	落ちといてください	40	4	立／屈／空F	RF	10	9	29	−21	1〜11上半身無敵、12対打投げ無敵／ヒット時浮かせ効果（26）／基底90%／FRタイミング13〜16／ヒット時霊魂＋2
必殺技	近づくと逝きます	30	5	全	RF	17	4	16	−1	ヒット時壁バウンド効果（地上28）／FRタイミング17〜20／ヒット時霊魂＋2
必殺技	はい、通ります	24×n	3	全	RF	12	着地まで	着地後23	−	ヒット時浮かせ効果（24）／攻撃判定は下方向から発生／ヒットorガード後は、剣が真下を向く度（1回転8F）に攻撃判定復活／ヒットストップ6／FRタイミングは着地後1〜2

	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
	ラオウ									
必殺技	ダークネスアンセム	35×2	5	立／屈／空F	−	25	18	8	+7	空中ヒット時ダウン効果／24〜35追加技に移行可能／追加入力移行後もダークネスアンセムは発生し続ける／ケズリ値4倍／最大2ヒット／23以降必ず発生
必殺技	ダークネスアンセム（空中）	35、35	4	立／屈／空F	−	25	18	26	+7	2〜35まで追加入力受付／36〜追加技に移行／23以降必ず発生／硬直差は最低空で出したもの（発生28、全体50）
必殺技	追加攻撃	50	4	立／屈／空F	−	15	34（2）20	全体38	±0	ヒット時ダウン効果／硬直終了まで被CH判定／ケズリ0.375倍／最大1ヒット／13以降ダークネスアンセムの攻撃判定消失
必殺技	ラストエドガイ	80	5	立／屈／空F	R	4	12	37	−30	1〜4無敵／5〜7対打撃無敵／ヒット時浮かせ効果（60）／硬直終了まで被CH判定／ケズリ無し／先端部分発生10
必殺技	ラストエドガイ（空中）	80	5	全	R	4	12	着地後3	−35	硬直差は最低空で出した場合のもの（発生7）／1〜4無敵／5〜7対打撃無敵／ヒット時浮かせ効果（60）／硬直終了まで被CH判定／ケズリ無し／先端部分発生10
覚醒	ベロウズマリス	40×10	5	立／屈／空F	−	5＋暗転後10	27	全体37	+13	1〜5無敵／ヒット時ダウン効果／硬直終了まで被CH判定／ヒットストップ7／ケズリ値2.5倍

	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
FB	礼儀作法はここから	30	5	立／空F	R	16	5	11	+3	ヒット時たたき付け＋ダウン効果／CH時バウンド＋ダウン効果／硬直終了まで被CH判定／1で憑依消失／ヒット時霊魂＋2
覚醒	産まれる!!	40×4	4	立／屈／空F	R	1＋暗転後11	8	30	−15	1〜19無敵、20〜21対打撃無敵／ヒット時ダウン効果／ヒットストップ7／1で憑依消失／1ヒットあたり霊魂＋1（最大4個）
一撃	こわいよー	全体力	−	30dot	−	4＋暗転後1	35	10	−	一撃必殺準備76／5まで対打撃無敵

※1：フレームデータは犬のもの。カッコは派生時のもの。犬待機中は無敵。300F待機しているとスリープモードに移行、その状態から技を出した場合発生が30F遅くなる。犬攻撃がヒットorガードした瞬間〜硬直終了25F前は各種派生犬攻撃出せる。派生時硬直終了24F前は無敵。犬の向いている方向にノックバック。
※2：ヒットした幽霊は相手に憑依し、481経過後戻ってくる。ガードor相殺時101後幽霊出現その場に停滞、その後23経過後に戻ってくる。空振り時攻撃判定消失後P＆K版23、S＆HS版2で幽霊出現その場に停滞、その後122経過後に戻ってくる。停滞中の幽霊に触れても回収可能。攻撃をくらうと同時に攻撃判定消失
※3：ヒット時幽霊1体に付き霊魂＋1、不幸モード。ヒットした幽霊は相手に憑依し481経過後戻ってくる。不幸モード中は1F、121F、241F、361F目にバナナor鉢植orゴルフボールがランダムで出現

	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
無憑依										
立ち	P	9	1	立/屈/空F	必JR	5	2	6	+2	基底90%
	K	22	2	立/屈/空F	必R	9	6	8	−2	1〜4、9〜14、19〜22足元無敵/5〜8、15〜18下半身無敵/地上CH時ダウン効果
	近距離S	26	3	立/屈/空F	必JR	8	6	18	−10	—
	遠距離S	30	3	立/屈/空F	必R	13	9	10	−5	先端部分19でヒット/1段目がヒットorガードしない場合、地面に設置
	遠S(接地部分)	0	2	屈	—	34	3	—	—	ヒット時ダウン効果
	HS	20×3	4	立/空F	RF	22	3×6	12	−7	22〜39下半身無敵/ヒットストップ7/最大3ヒット/FRタイミング31〜33、37〜39
	➡+P	24	3	屈/空F	必JR	11	3	18	−7	1〜13ひざ上無敵/基底90%/地上CH時ダウン効果
	➡+HS	50	5	立/空F	R	21	19	14	−14	19〜39空中判定/44〜49低姿勢/50〜57足元以外無敵/ヒット時壁バウンド効果(20)/CH時受け身不能時間60
	ダスト	17	4	立/空F	必R	26	4	22	−9	10〜33対投げ無敵/18〜37下半身無敵/硬直終了まで被CH判定
	デッド	25	3	全	R	15	4	15	−5	1〜20無敵/21〜31対投げ無敵/地上ヒット時ダウン効果/基底50%
しゃがみ	P	12	1	立/屈/空F	必JR	5	3	9	−2	1〜動作終了まで低姿勢/基底90%
	K	16	2	屈/空F	必R	7	6	7	−1	基底80%
	S	26	3	立/屈/空F	必R	11	9	12	−7	1〜4、9〜10、20〜21、26〜31低姿勢/地上CH時よろけ効果(最大54)
	HS	60	5	立/屈/空F	必JR	15	5	14	±0	地上ヒット時よろけ効果(最大35)/気絶値2倍
	足払い	30	3	屈/空F	必R	11	6	12	−4	10〜20低姿勢
ジャンプ	P	13	1	立/空	必JR	6	6	9	—	—
	K	22	2	立/空	必R	10	11	18	—	—
	S	32	3	立/空	JR	9	3	15	—	—
	HS	28	3	立/空	R	12	2(1)2	12	—	最大1ヒット
	D	44	3	立/空	必R	9	6	18	—	ノーマルヒット時横ふっ飛び効果(地上28)/CH時壁バウンド効果(地上60)/着地後硬直5
投げ	通常投げ	60	—	36dot	—	—	—	—	—	ヒット時壁バウンド効果(60)/強制基底50%
	空中投げ	60	—	88dot	—	—	—	—	—	ヒット時ダウン効果/強制基底50%

	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
幽霊										
立ち	近S	20	3	立/屈/空F	必JR	6	2	12	±0	※1 ※2
	遠S	20	3	立/屈/空F	必JR	9	7	7	±0	基底90%/地上CH時よろけ効果(最大39)/※1 ※2
	遠S(2、3発目)	20	3	立/屈/空F	必JR	10	7	9、11	−2	基底90%/地上CH時よろけ効果(最大35)/硬直差は2発目のもの/※1 ※2
	➡+S	28	4	立/屈/空F	必JR	14	6	20	−9	再度➡+Sを入力した場合硬直が2ずつ追加される/※1 ※2※4
	HS	25	3	立/屈/空F	必JR	14	5	13	−4	※1 ※2
	HS(2、3発目)	25	3	立/屈/空F	必JR	15	5	15、17	−6	硬直差は2発目のもの/※1 ※2
	➡+HS	30×3	4	立/空F	R	16	5(3)5(10)5	8	+4	背後に居る幽霊の数だけ攻撃(全体硬直は変わらない)/※1
しゃがみ	S	18	2	屈/空F	必R	5	6	6	±0	※1 ※2
	S(2、3発目)	18	2	屈/空F	必R	6	6	8、10	−2	硬直差は2発目のもの/※1 ※2
	HS	25	3	全	—	14	9	14	+2	ヒット時浮かせ効果(24)/ガード時攻撃Lv2/※1 ※2 ※3
	HS(2、3発目)	25	3	全	—	14	9	16	±0	ヒット時浮かせ効果(24)/ガード時攻撃Lv2/硬直差は2発目のもの/※1 ※2 ※3
ジャンプ	S	25	3	全	必R	10	5	21	—	※1 ※2
	S(2、3発目)	25	3	全	必R	11	5	21	—	※1 ※2
	HS	25	3	全	—	19	9	17	—	ヒット時浮かせ効果(22)/ガード時攻撃Lv2/※1 ※2 ※3
	HS(2、3発目)	25	3	全	—	15	9	17	—	ヒット時浮かせ効果(22)/ガード時攻撃Lv2/※1 ※2 ※3
	⬇+S	18	2	全	必R	7	6	8	—	ガード時攻撃レベル1

※1:幽霊が本体からすべて離れた状態で入力すると、幽霊が居るときの動作全体分が硬直となる(攻撃判定無し)　※2:1段目の攻撃発生後2〜動作終了まで2段目移行可能。2段目の攻撃発生後1〜動作終了まで3段目移行可能
※3:地上ヒット時ダウン効果。攻撃後幽霊は消失。攻撃判定が消えてから104後に出現してその場に停滞。さらに122経過後に戻ってくる(停滞中の幽霊に触れても回収可能)※4:攻撃持続中は別の技でもキャンセル可能

	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
剣										
立ち	近S	36	3	全	必JR	5	4	14	−4	強制立たせ効果
	遠S	30	4	全	必JR	8	2	19	−4	—
	HS	35×2	5	全	必R	9	2(10)3	16	±0	—
	➡+HS	29、15	4、2	備考参照	必R	13	24、6	2	+4	相手しゃがみ時22でヒット(相手ソル)/ガード段は13〜28「立・空」、29〜36「全」、37〜「屈・空」/最大2ヒット/ダウン復帰不能時間18
しゃがみ	S	22	3	屈/空	必R	9	3	15	−4	地上で出した場合よりも剣が高い位置にある場合しゃがみガード可能
	HS	30×2	5	全	必JR	7	14、8	9	+2	硬直終了まで被CH判定/2段目が当たらなかった場合、硬直差−12
ジャンプ	S	26	3	立/空	必JR	7	3	18	—	基底85%
	HS	32	3	立/空	必RF	9	9	15	—	基底90%/FRタイミング9〜11

	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
ラオウ										
立ち	近S	40	4	立/屈/空F	必R	10	11	0	+6	—
	遠S	36	4	立/屈/空F	必JR	9	6	16	−5	—
	HS	48	5	屈/空F	必R	13	9	13	−3	地上ヒット時ダウン効果
	➡+HS	76	5	立/屈/空F	必R	17	6	24	−11	ヒット時スライドダウン効果(65/スライド50)/先端の発生は20
	ダスト	30	4	立/空F	必R	24	5	8	+4	—
しゃがみ	S	36	3	屈/空F	必R	7	3	11	±0	—
	HS	68	5	屈/空F	必R	19	8	12	−1	ヒット時浮かせ効果(28)
ジャンプ	S	35	3	立/空	JR	7	3	15	—	ダウン復帰不能時間16
	HS	45	4	立/空	R	16	6	13	—	ヒット時バウンド効果(36)

	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	12	1	立／屈／空F	連必JR	4	4	6	±0	―
	K	20	2	立／屈／空F	必JR	7	7	12	−7	―
	近距離S	34	3	立／屈／空F	必JR	6	5	9	±0	―
	遠距離S	32	4	全	―	19	11	1	+5	ヒット時浮かせ効果（30）／CH時ダウン効果／ヒットストップ0／全体34／強制基底60%／飛び道具判定
	HS	37	5	立／屈／空F	必JR	13	4	18	−3	11〜18足元無敵
	➡+P	28	3	立／屈／空F	必R	9	3	21	−10	1〜4上半身無敵／5〜11ひざ上無敵／地上ヒット時ダウン効果／強制基底90%
	➡+HS	20、52	4、5	立／屈／空F	R	7	1、(7) 8	17	−6	1段目CH時よろけ効果（最大43）／2段目地上ヒット時浮かせ効果（28）／20〜立ちKで連打キャンセル可能
	ダスト	15	3	立／空F	R	29	12	7	−5	―
	デッド	25	3	全	R	11	3	25	−14	1〜13無敵／14〜33投げ無敵／ヒット時壁バウンド効果（地上28）／基底50%
しゃがみ	P	10	1	立／屈／空F	連必R	5	2	6	+2	基底80%
	K	15	1	屈／空F	必R	5	2	8	±0	5〜8低姿勢／基底75%
	S	28	3	屈／空F	必R	9	2	17	−5	―
	HS	35	5	立／屈／空F	必R	11	2	11	+6	11〜15低姿勢
	足払い	26	3	屈	必R	11	3	18	−7	―
ジャンプ	P	18	1	立／空	必R	5	5	12	―	―
	K	13	2	立／空	必R	5	12	27	―	基底90%
	S	23	3	立／空	必JR	8	6	23	―	―
	HS	32	3	立／空	必R	12	6	61	―	空中ヒット時横ふっ飛び効果（21）
	D	40	3	立／空	必JR	16	5	20	―	ヒット時浮かせ効果（18）／着地後硬直8／基底80%
投げ	通常投げ	60	―	45dot	F	―	―	―	―	ヒット時ダウン効果／強制基底40%／FRタイミング55〜56（ダメージを与えてから17〜18）
	空中投げ	60	―	80dot	―	―	―	―	―	ヒット時壁バウンド効果（60）／強制基底50%

	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
必殺技	大木をさする手（S）	40	5	屈／空F	R	20	2	17	±0	基底80%／3〜19低姿勢／6〜15対投げ無敵／地上ヒット時よろけ効果（最大38）／ダウン復帰不能時間28／CH時浮かせ効果（40）／動作中しゃがみ状態
	大木をさする手（HS）	40	5	屈／空F	JRF	28	2	16	+1	基底90%／5〜27低姿勢／11〜23対投げ無敵／地上ヒット時浮かせ効果（28）／ダウン復帰不能時間28／FRタイミング13〜15、26〜28（2回目のFRタイミングは攻撃判定が発生した直後）／動作中しゃがみ状態
	抗鬱音階	12×1〜5	1、2×0〜4	全	F	19	―	全体50	−11	2〜5段目ヒットストップ6／FRタイミング22〜23／※1
	空中抗鬱音階	12×1〜5	1、2×0〜4	全	F	13	―	着地後6	―	2〜5段目ヒットストップ6／FRタイミング16〜21／1〜33その場に停滞／地上から最低空で出した場合発生16、全体44／※1
	狂言実行（P）	30	3	立／空F	R	13	着地まで	着地後16	+1	ダウン復帰不能時間30／着地後硬直中しゃがみ状態／ヒットorガード時跳ね返りモーションに移行／跳ね返りモーション9〜空中ダッシュ＆必殺技でキャンセル可、着地後硬直0／硬直差は地上から最速で出したとき（発生18）のもの／※2
	狂言実行（K）	35	3	立／空F	R	13	着地まで	着地後12	+1	地上ヒット時ダウン効果／空中ヒット時たたき付け効果（30）／CH時スライドダウン効果（64／スライド39）／着地後硬直中しゃがみ状態／硬直差は地上から最速で出したとき（発生18）のもの／※2
	狂言実行（S）	40	3	立／空F	R	13	着地まで	着地後14	−1	基底80%／ヒット時浮かせ効果（28）／着地後硬直中しゃがみ状態／硬直差は地上から最速で出したとき（発生18）のもの／※2
	狂言実行（HS）	25×3	3	全	RF	10	32	着地後10	―	ヒット時浮かせ効果（32）／ヒットストップ6／FRタイミング42〜45／最大3ヒット／10〜相手をすり抜ける／※2
	ケミカル愛情（横）	45	5	全	F	11	11	12+着地8	+3	1〜空中判定／ヒット時浮かせ効果（20）／着地まで被CH判定／※3
	空中ケミカル愛情（横）	45	5	全	F	11	11	着地後8	―	ヒット時浮かせ効果（20）／全体42／着地まで被CH判定／※3
	ケミカル愛情（縦）	45	3	全	F	11	11	11+着地13	−8	1〜空中判定／ヒット時浮かせ効果（30）／1〜21被CH判定／※3
	空中ケミカル愛情（縦）	45	3	全	F	11	11	着地後13	―	ヒット時浮かせ効果（30）／全体40／1〜21被CH判定／※3
	敬意	2	1	全	R	174	3	32	−25	18から移動、ガード以外の行動でキャンセル可
FB	狂言実行	20×5	4	全	R	9	17	23	―	強制基底80%／ヒット時浮かせ効果（60）／ヒットストップ7／タメ中6〜60追加技に移行可能／移動制限解除／停止へ派生しなかった場合6〜9F対打撃無敵／ジャンプ中1度だけ使用可能／※2
	停止	―	―	―	―	―	―	全体1	―	移動制限解除／攻撃発生前に停止した場合は再度FB版狂言実行を使用できる
	抗鬱音階	12×6〜14	1、2×6〜14	全	F	15	―	―	+10	全体42／2〜14段目ヒットストップ6／音符射出後、30、31、39、40、49、50、59、60で1ヒットずつ増加／FRタイミング18〜19
	空中抗鬱音階	12×6〜14	1、2×6〜14	全	F	13	―	着地後6	+9	地上から最低空で出した場合発生16、全体36／FRタイミング16〜21
覚醒	限界フォルテッシモ	50×3	4	全	―	7+暗転後0	9	着地まで	+27	1〜9対打撃無敵／ヒット時浮かせ効果（地上28）／着地まで被CH判定／気絶値無し／暗転後持続の3まで相手は行動不能／硬直差は最低空（発生10）で当てたときのもの
	窓際desperate	46×3	3	全	―	7+暗転後2	20	10	+1	1〜13対打撃無敵／ヒット時ダウン効果／ヒットストップ6／気絶値無し／飛び道具貫通
一撃	臨書遺言	全体力	―	全	―	7+暗転後8	3	32	−25	一撃必殺準備76／4〜17対打撃無敵

※1：音符射出後、30で2ヒット。以降10ごとに1ヒット増加（最大5ヒット）。音符はレバー上下で操作可能　※2：ボタン押しっぱなしで発生を最大61遅らせられる。タメ時ボタンを離してから4で発生（HS版のみ3で発生）
※3：FRタイミング16〜17。9以降必ず発生。飛び道具を貫通する

Slayer

	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	16	1	立／屈／空F	連JR	5	4	4	+2［+7］	立ちヒット時のけぞり14／ダウン復帰不能時間（15、CH時16）
	K	22	2	立／屈／空F	必JR	6	3	8	+1［+7］	立ちヒット時のけぞり17／ダウン復帰不能時間（17、CH時20）
	近距離S	30	3	立／屈／空F	必JR	7	4	10	±0［+7］	立ちヒット時のけぞり20／ダウン復帰不能時間（17、CH時22）
	遠距離S	30	3	立／屈／空F	必JR	13	2	8	+4［+7］	立ちヒット時のけぞり16
	HS	45	5	立／屈／空F	必JR	13	5	18	−4	空中ヒット時スライドダウン効果（30／スライド30）
	➡+P	45	5	立／屈／空F	RF	18	6	14	−1	1〜6上半身無敵、7〜23ひざ上無敵／ヒット時壁バウンド効果（26）／基底90%／FRタイミング18〜20
	➡+K	22	3	立／空	R	21	5	1+着地3	+5	基底90%／8〜21下半身無敵／8〜24空中判定
	➡+HS	40	5	立／屈／空F	必JRF	21	6	13	±0［+6］	立ちヒット時のけぞり24／空中ヒット時バウンド効果（36、CH時62）／地上CH時よろけ効果（最大47）／FRタイミング17〜18／しゃがんでいる相手には22でヒット（相手ソル）
	ダスト	22	3	立／空F	R	24	3	20	−9	−
	デッド	25	3	全	R	18	6	17	−9	1〜23無敵／24〜36対投げ無敵／ヒット時ダウン効果／基底50%
しゃがみ	P	14	1	立／屈／空F	連R	4	2	5	+3［+7］	立ちヒット時のけぞり13／ダウン復帰不能時間（16、CH時18）
	K	18	2	屈	R	6	2	11	−1［+6］	3〜4、12〜15足元無敵／基底90%／立ちヒット時のけぞり18／11〜14ガトリング可能
	S	32	3	立／屈／空F	必JR	8	6	15	−7	5〜9上半身無敵／CH時ダウン復帰不能時間48／11〜21ガトリング可能
	HS	42	5	屈	R	13	2	22	−5	5〜14足元無敵／強制基底80%／地上ヒット時よろけ効果（最大49）／空中ヒット時浮かせ+引き寄せ効果（40）／ヒットストップ0／気絶値0.25倍
	足払い	34	5	屈	R	7	15	12	−8	地上ヒット時ダウン効果／ダウン復帰不能時間（26、CH時76）
ジャンプ	P	10	1	立／空	連R	5	3	7	−	ダウン復帰不能時間（14、CH時16）
	K	22	3	立／空	必JR	6	5	6	−	ダウン復帰不能時間（19、CH時24）
	S	16×4	3	立／空	必JR	3	2(2)2(4) 2(2)2	6	−	ヒット時引き寄せ効果／ダウン復帰不能時間（19、CH時22）／ヒットストップ6／13〜ジャンプキャンセル可能／攻撃判定は（後方→前方）×2で発生する（前方の発生最速7）
	HS	36	3	立／空	必R	14	5	7	−	CH時バウンド効果（60）／ダウン復帰不能時間23／基底80%
	D	40	3	立／空	必JR	7	5	19	−	空中ヒット時たたき付け効果（20）／地上CH時よろけ効果（最大39）／着地後硬直5
	⬇+K	22	3	立／空	R	13	3	16	−	地上ヒット時浮かせ効果（33、CH時40）／ダウン復帰不能時間（33、CH時44）
投げ	通常投げ	52	−	投げ	−	−	−	−	−	ヒット時ダウン効果／強制基底50%
	空中投げ	60	−	投げ	−	−	−	−	−	ヒット時たたき付け+ダウン効果／強制基底50%

※：硬直差の［　］は先端部分の場合

	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
必殺技	フェイント	−	−	−	−	−	−	全体27	−	8〜足元無敵&空中判定／着地後硬直3／10でKを押していれば発動
	ダストフェイント	−	−	−	−	−	−	全体34	−	20でDを押していれば発動／32をしゃがみK or足払いでキャンセル可能
	D（ダンディー）ステップ（P）	−	−	−	F	−	−	全体30	−	1〜3対打撃無敵／FRタイミング9〜12／16〜動作終了まで追加技へ移行可能
	D（ダンディー）ステップ（K）	−	−	−	F	−	−	全体38	−	1〜6対打撃無敵／FRタイミング15〜18／20〜動作終了まで追加技へ移行可能
	D（ダンディー）ステップ（S）	−	−	−	−	−	−	全体30	−	6〜13ひざ上無敵、14〜17上半身無敵／10〜16相手をすり抜ける／22〜動作終了まで追加技に移行可能／動作中被CH判定
	D（ダンディー）ステップ（HS）	−	−	−	−	−	−	全体40	−	15〜22ひざ上無敵、23〜27上半身無敵／19〜26相手をすり抜ける／32〜動作終了まで追加技に移行可能／動作中被CH判定
	パイルバンカー	80	5	立／屈／空F	R	3	3	33	−17	ヒット時スライドダウン効果（50／スライド26）／CH時壁張り付き効果（112／張り付き37）／強制基底80%／気絶値無し
	クロスワイズヒール	23、27	3	立／屈／空F	R	6	4(9)7	16+着地5	−14	3〜18足元以外無敵／19〜25まで上半身無敵／19〜空中判定／ヒット時浮かせ効果（1段目32、2段目42）／着地まで被CH判定／1段目のみヒットストップ6／2段目強制基底85%
	アンダープレッシャー	36	3	立／屈／空F	R	5	2	15	−3	地上CH時よろけ効果（最大39）／ダウン復帰不能時間24／8〜動作終了まで追加技に移行可能
	イッツ レイト（Dステップ派生）	52	5	立／空F	R	18	6	9	+4	5〜17対投げ無敵／立ちヒット時のけぞり時間22（ヒット硬直差+8）／CH時スライドダウン効果（72／スライド32）／空中ヒット時たたき付け+ダウン効果
	イッツ レイト（アンダープレッシャー派生）	52	5	立／空F	R	14	6	12	+1	1〜13対投げ無敵／CH時バウンド効果（90）／空中ヒット時たたき付け+ダウン効果
	マッパハンチ（P）	40	5	立／屈／空F	R	11	3	17	−1	ダウン復帰不能時間25
	マッパハンチ（K）	40	5	立／屈／空F	R	14	6	16	−3	ダウン復帰不能時間27
	マッパフェイント	−	−	−	−	−	−	備考参照	−	P全体23、K全体27／硬直終了まで被CH判定
	血を吸う宇宙	55	−	92dot	F	7	2	−	−	強制基底60%／ヒット時よろけ効果（最大13）／空振り時全体40／与えたダメージの4分3の体力回復／FRタイミング26〜27（ダメージ発生2F後）／硬直中被CH判定
	アンダートゥ	60	3	立／屈／空F	RF	28	3	13	−2	ヒット時バウンド効果（36、CH時62）／基底50%／5〜28相手の攻撃を1度だけ半分のダメージで耐えられる／FRタイミング24〜27
	フットルースジャーニー	26×3	4	全	R	5	2(2)×6	着地後11	−	ヒット時浮かせ効果（24）／ヒットストップ7／攻撃判定は（前→後ろ）×3の順に発生
FB	ビッグバンアッパー	80	5	立／屈／空F	R	10	6	35	−22	1上半身無敵、2〜3ひざ上無敵、4〜13足元以外無敵／ヒット時高く浮かせる（62）／1〜42被CH判定／上方向の攻撃判定は12で発生／気絶値無し／キャンセルして出せない
	パイルバンカー	90	5	立／屈／空F	R	3	3	31	−3	ヒット時壁張り付き+ダウン効果（張り付き27、CH時張り付き45）／地上ガード時ガード硬直30／気絶値無し
	D（ダンディー）ステップ	−	−	−	−	−	−	全体30	−	1〜12打撃無敵、13〜17低姿勢／10〜動作終了まで追加技に移行可能
覚醒	デッド オン タイム	140	5	全	RF	7+暗転後1	10	31+着地21	−43	7〜9対打撃無敵／ヒット時壁張り付き効果（50／張り付き32、CH時112／張り付き60）／着地まで被CH判定／基底75%／気絶値無し／暗転後、持続1まで相手は時間停止／FRタイミング15〜17
	永遠の翼	88	5	立／屈／空F	R	5+暗転後2	18	36+着地7	−42	1〜24対打撃無敵／ヒット時浮かせ+ダウン効果／着地まで被CH判定
	直下型ダンディー	100［160］	5［5］	立／屈／空F［全］	R［−］	7+暗転後2	着地まで［6］	着地後20	−	1〜10対打撃無敵／頭部ヒットストップ7／頭部地上ヒット時よろけ効果（最大46）／空中ヒット時CH時壁バウンド効果（100）／［ ］は噴射部分のデータ。噴射部分は飛び道具扱い
一撃	オール デッド	全体力	−	全	−	10+暗転後10	10	25	−16	一撃準備80／10〜17対打撃無敵

分類	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	10	1	立／屈／空F	連必JR	5	2	12	−4	−
	K	16	3	立／屈／空F	必JR	7	4	14	−4	−
	近距離S	24	3	立／屈／空F	必JR	5	2	11	+1	気絶値2倍
	遠距離S	20×5	3	立／屈／空F	必R	8	2、2、2、2、6	12	−4	ヒットストップ6／4段目地上ヒット時よろけ効果（最大35）
	HS	40	4	立／屈／空F	必R	12	6	15	−4	−
	➡+P	26	3	立／屈／空F	必R	11	4	19	−9	1～14上半身無敵／基底90%／ヒット時壁バウンド効果（地上28、地上CH＆空中CH40）
	➡+HS	38×2	5	立／屈／空F	必RF、必JRF	18	9、3	21	−5	2段目地上ヒット時浮かせ効果（28）／FRタイミング18～20、27～29（1、2段目の発生した瞬間）／地上CH時よろけ効果（1、2段とも最大47）
	ダスト	20	4	立／空	R	29	14	15	−12	気絶値1.5倍
	デッド	25	3	全	R	11	2	23	−11	1～12無敵／21～35上半身無敵／13～32投げ無敵／ヒット時壁バウンド効果（地上28）／基底50%
しゃがみ	P	8	1	立／屈／空F	連必R	6	3	9	−2	基底70%
	K	18	2	屈／空F	必R	6	4	9	−1	基底80%
	S	28	3	立／屈／空F	必JR	7	3	22	−11	−
	HS	40	5	立／屈／空F	必RF	8	4	38	−23	地上ヒット時ダウン効果／CH時バウンド＋ダウン効果／気絶値1.5倍／FRタイミング8～10
	足払い	38	5	屈／空F	必JR	12	3	33	−15	9～26、36～39低姿勢／27～35足元以外無敵
ジャンプ	P	12	1	立／空	連必JR	6	2	10	−	基底90%
	K	16	2	立／空	必JR	4	12	12	−	−
	S	28	3	立／空	必JR	9	4	16	−	−
	HS	42	5	立／空	必R	11	4	28	−	−
	D	30、40	4	立／空	必R	10	9、3	15	−	着地後硬直5／1段目ヒット時浮かせ効果（10F～12Fは地上28、13～18Fは22）／2段目ヒット時浮かせ効果（26）
	⬇+S	30	3	立／空	必R	7	9	8	−	基底90%／1～23投げ無敵／攻撃判定は後方から発生／下方向は10F、前方向13Fで発生
投げ	通常投げ	50	−	49dot	−	−	−	−	−	ヒット時ダウン効果／強制基底50%
	空中投げ	60	−	88dot	−	−	−	−	−	ヒット時壁バウンド効果（60）／強制基底50%

分類	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
必殺技	はじめはただの明かりだったんです（K）	20×3	1	全	F	32	62	全体51	+11	ヒットストップ5／28以降に攻撃をくらっても技は発動／FRタイミング27～29／※1
	はじめはただの明かりだったんです（S）	20×3	1	全	F	32	49	全体54	+8	ヒットストップ5／28以降必ず発生／FRタイミング27～29／※1
	魚を捕る時に使ってたんです（HS）	55	3	全	F	14	8	42	−23	ヒット時浮かせ効果（40、CH時160）／FRタイミング31～32
	魚を捕る時に使ってたんです（D）	55	3	全	F	14	8	53	−34	ヒット時浮かせ効果（40、CH時160）／FRタイミング31～32
	木の実をとる時に使ってたんです	25、55	3、2	全	−	22	18（15）	全体37	−	1段目浮かせ効果（30）／2段目最速発生55／攻撃をくらうと同時に攻撃判定消失／ボタン押しっぱなしでディレイ可能（最大102）／ボタンを放してから18後発生／※1
	よく話し相手になってくれます（P）	21×2	1	全	−	60[25]	3（32）3	全体36	−	2段目の発生直前まで横方向のみ相手をホーミング／2段目の持続終了後13で話し相手のくらい判定が消滅（追加入力をした場合は追加版に移行）／追加版の縦方向への移動は通常版で変化、それ以外の性能は通常版と同じ／※1 ※2
	よく話し相手になってくれます（K）	20×3	1	全	−	60[27]	15	全体36	−	発生は距離によって変化／発生直前まで横方向のみ相手をホーミング／持続終了後1で話し相手のくらい判定が消滅（追加入力をした場合は追加技に移行）／追加版の縦方向への移動は通常版で変化、それ以外の性能は通常版と同じ／最大3ヒット／※1 ※2
	よく話し相手になってくれます（S）	38	2	全	−	77［44］	35	全体41	−	攻撃判定は発生した瞬間に画面端まで到達／飛び道具を貫通する／持続終了後20で話し相手のくらい判定が消滅（追加入力をした場合は追加技に移行）／追加版はディズィーの前方に移動してから攻撃（最大38F間移動）、38で目標地点に到達しなかった場合はその場で攻撃、それ以外の性能は通常版と同じ／空中ヒット時壁張り付き効果（40／張り付き27）／※1 ※2
	よく話し相手になってくれます（HS）	38	2	全	−	77［44］	35	全体36	−	攻撃判定は発生した瞬間に画面端まで到達／飛び道具を貫通する／持続終了後20で話し相手のくらい判定が消滅（追加入力をした場合は追加技に移行）／追加版はディズィーの前方に移動してから攻撃（最大38F間移動）、38で目標地点に到達しなかった場合はその場で攻撃、それ以外の性能は通常版と同じ／空中ヒット時壁張り付き効果（40／張り付き27）／※1 ※2
	よく話し相手になってくれます（D）	60	5	全	−	72～77［44］	3	全体36	−	ヒット時よろけ効果（最大45）／ガード硬直19／発生は距離によって変化／発生直前まで横方向のみ相手をホーミング／持続終了後25で話し相手のくらい判定が消滅（追加入力をした場合は追加技に移行）／※2
	独りにしてください	−	−	−	−	−	176	全体22	−	1～15まで被CH判定／9で泡出現／泡割りの持続終了後33F間or自然消滅後17F間『独りにしてください』は出せない／160～176までその場に停滞／177で自動的に泡破裂に移行／破裂移行前にディズィーが攻撃をくらうと消滅
	独りにしてください（泡破裂）	45	4	全	−	13	4	−	−	ヒット時浮かせ効果（36）／※1
FB	独りにしてください	−	−	−	−	−	199	全体25	−	1～21まで被CH判定／9で泡出現／泡割りの持続終了後31F間or自然消滅後17F間『独りにしてください』は出せない／相手の攻撃で泡を消すことはできない／破裂移行前にディズィーが攻撃をくらうと消滅
	独りにしてください（泡破裂）	45	4	全	−	13	6	−	−	ヒット時浮かせ効果（36）／※1
	木の実をとる時に使ってたんです	30×3	3	全	F	31	−	全体47	−	発生直前まで相手をサーチ／攻撃をくらうと同時に攻撃判定消失／1～20被CH判定／FRタイミング15～16
覚醒	インペリアルレイ	40×n	3	全	F	7+暗転後0	6（4）×n	全体41	−	5～7対打撃無敵／ヒット時浮かせ＋ダウン効果／持続の9まで相手は時間停止／ヒットストップ0／気絶値0.5倍／ケズリ値1.5倍／FRタイミング画面暗転中で、発生の9～10F前／飛び道具を貫通する
	ネクロ怒った場合	0、40×6	1、3×6	ガード不能	−	9+暗転後4	20	14	−	1～9無敵／10～14対打撃無敵／ヒット時ダウン効果／投げ判定
	ガンマレイ	13×5、12×32	5	全	F	16+暗転後7	6（24）6（51）46	−	−31	細いレーザーはヒットストップ7／ヒット時ダウン効果／動作終了時空中判定後ダウン状態／気絶値無し／基底200%／109で2度目の暗転、2度目の暗転後相手は持続の3まで時間停止／FRタイミング53～58（2段目のビームが発射された瞬間）
一撃	力が…抑えきれない…	全体力	5	全	−	103+暗転後3	10	85	−76	30でタメ成立／動作中被CH判定

※1：ガード時ガードバランスは上昇しない　※2：硬直終了まで被CH判定。34以降必ず発生。くらい判定消失後106F間よく話し相手になってくれますは出せない。攻撃で消された場合は、消された瞬間からくらい判定消失。追加の入力受け付けはディズィーの硬直中のみ。発生の［　］は追加時のもの

Testament

	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	9	1	立／屈／空F	連必JR	6	3	7	±0	−
	K	18	3	立／屈／空F	必JR	7	4	12	−2	−
	近距離S	24	3	立／屈／空F	必JR	5	3	18	−7	−
	遠距離S	28	3	立／屈／空F	必R	11	6	13	−5	空中ヒット時ダウン復帰不能時間15
	HS	36	5	立／屈／空F	必R	10	4	18	−3	地上CH時よろけ効果（最大47）／空中ヒット時吹き飛ばし効果（18）
	➡+P	24	3	立／空F	必R	17	3	26	−15	1〜5上半身無敵／6〜19ひざ上無敵／基底85%／ヒット時強制しゃがみくらい
	➡+K	28	3	立／屈／空F	必R	15	6	23	−15	空中ヒット時ダウン復帰不能時間17
	➡+HS	55	5	立／屈／空F	RF	15	6	28	−15	地上ヒット時ダウン効果／ダウン復帰不能時間32／CH時高い浮き＋ダウン効果／FRタイミング17〜21
	⬊+HS	15×4	3	立／屈／空F	必R	14	2、2、(2)2、2	17	−5	ヒット時よろけ効果（最大31）／2段目まで必殺技でキャンセル可能
	ダスト	15	3	立／空F	F	31	6	18	+3	1〜24被CH判定／25以降必ず発生／空中CH時ダウン効果／FRタイミング17〜18
	デッド	25	3	全	R	13	3	18	−7	1〜18無敵、19〜30までひざ上無敵、対投げ無敵／31〜33まで上半身無敵／壁バウンド効果（地上28）／基底50%
しゃがみ	P	8	1	立／屈／空F	連必R	5	4	12	−6	基底90%
	K	12	1	屈	必R	6	4	11	−5	基底70%
	S	26	3	立／屈／空F	必R	10	6	16	−8	−
	HS	38	5	立／屈／空F	必RF	16	3	20	−4	6〜12対打撃無敵／FRタイミング14〜15
	足払い	38	4	屈／空F	必R	14	3	30	−16	−
ジャンプ	P	10	1	立／空	連必R	5	6	12	−	−
	K	18	3	立／空	必R	6	5	12	−	−
	S	28	3	立／空	必JR	8	3	16	−	−
	HS	34	3	立／空	必R	13	5	15	−	−
	D	44	3	立／空	必R	10	6	20	−	先端の発生は13／地上ヒット時ダウン効果／CH時浮かせ＋ダウン効果／着地後硬直5
投げ	通常投げ	60	−	45dot	−	−	−	−	−	ヒット時ダウン効果／強制基底50%
	空中投げ	60	−	88dot	−	−	−	−	−	ヒット時ダウン効果／強制基底50%／わら人形を1個ストック

	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
必殺技	ファントムソウル（P）	5	2	全	−	30	120	全体58	−5	ヒット後12で相手をマーキング／再度ファントムソウルを撃つor攻撃をくらうと同時に攻撃判定消失／再度ファントムソウルを撃ってから16経過or攻撃をくらうと同時にマーキング消失／マーキング継続時間591
	ファントムソウル（K）	5	2	全	−	31	150	全体47	−	ヒット後12で相手をマーキング／再度ファントムソウルを撃つor攻撃をくらうと同時に攻撃判定／再度ファントムソウルを撃ってから16経過or攻撃をくらうと同時にマーキング消失／マーキング継続時間1011
	カラス突進攻撃（上段）	20	3	全	−	35	24	16	−	ヒット時壁バウンド効果（地上28）／相手にヒットorガードされた時点で動作終了／1以降必ず発生／※2
	カラス突進攻撃（中段）	20	3	全	−	35	32	16	−	ヒット時壁バウンド効果（地上28）相手にヒットorガードされた時点で動作終了／カラス本体のヒットストップ1／1以降必ず発生／※2
	カラス羽攻撃	5×3	1	全	−	26	51	全体42	−	1以降必ず発生／※2
	カラス変身攻撃	30	5	立／空	−	（1〜47）＋29	8	14	−	ヒット時ダウン効果／基底75%／1以降必ず発生／カラスは最大47F前進、47F移動するor相手と縦軸がそろったら29で攻撃発生／※2
	バッドランズ	26×2	4	全	R	17	3(6)2	13＋着地15	−13	9〜29空中判定／1段目ヒット時浮かせ効果（48）／2段目ヒット時引き寄せ＋浮かせ効果（52）／着地まで被CH判定／1段目ヒットストップ6
	空中バッドランズ	24×2	4	全	R	12	3(6)2	着地後12	−7	1段目ヒット時浮かせ効果（58）／2段目ヒット時引き寄せ＋浮かせ効果（52）／着地まで被CH判定／硬直差は最低空で出したときのもの（発生16、全体44）／2段目ヒットストップ6
	エグゼビースト（S）	36	3	全	F	22〜81＋6	20	全体42	+12	ヒット時吹き飛ばし効果（16、CH時26）／エグゼビーストの進行方向にノックバック／コマンド入力後22までにボタンを離すor23以降ボタン押しっぱなしで待機、23以降にボタンを離すor82で発生モーションに移行（移行後6で攻撃発生）／発生モーションまでに攻撃をくらうと消滅／30まで被CH判定／硬直差は最速部分（22+6）を当てた場合のもの／FRタイミング11〜13
	エグゼビースト（HS）	30	5	全	F	23〜82＋6	16	全体40	+13	ヒット時吹き飛ばし効果（18、CH時32）／エグゼビーストの進行方向にノックバック／コマンド入力後23までにボタンを離すor24以降ボタン押しっぱなしで待機、24以降にボタンを離すor83で発生モーションに移行（移行後6で攻撃発生）／発生モーションまでに攻撃をくらうと消滅／24まで被CH判定／硬直差は最速部分（23+6）を当てた場合のもの／FRタイミング2〜9
	ウォレント	10	3	立／屈／空F	RF	24	15	19	−20	当て身可能時間2〜19／当て身の全体52／当て身成功後1〜32対打撃無敵／ヒット時横ふっ飛び＋ダウン効果、毒効果／FRタイミング当て身成功後33〜35／当て身成功後相手は一定時間行動不能になる／行動不能時間：攻撃レベル1or2は12、3は13、4は14、5は15
	HITOMI	30	3	立／屈／空F	F	備考参照	4	全体27	−	1〜2対打撃無敵／ヒット時浮かせ効果（38）／硬直終了まで被CH判定／基底90%／相手と縦軸がそろったら17で攻撃発生、16以降必ず発生／設置中攻撃をくらうとHITOMI消失／26で設置／ガード時攻撃レベル1／ダウン引き剥がし／FRタイミング16〜18／※1
	HITOMI（強化版）	10	3	立／屈／空F	F	備考参照	3	全体24	−	1〜2対打撃無敵／ヒット時浮かせ＋ダウン効果、毒効果／硬直終了まで被CH判定／基底90%／相手と縦軸がそろってから13で攻撃発生／1でタメ消費／21で設置／設置後攻撃を受けても消えない／FRタイミング16〜18※1
	ゼイネスト	10	1	全	−	11	601	全体31	+2	ヒット時相手を捕縛（捕縛時間48、硬直差+30）／捕縛中相手は空中判定、後半6Fは浮き上がる／相手がゼイネストに攻撃を当てた場合、攻撃判定が1F無くなる／※1
	空中ゼイネスト	10	1	全	−	10	601	全体28	−	ヒット時相手を捕縛（捕縛時間48、硬直差+33）／捕縛中相手は空中判定、後半6Fは浮き上がる／相手がゼイネストに攻撃を当てた場合、攻撃判定が1F無くなる／硬直中に着地するとその時点で動作終了／※1
	ゼイネスト（強化版）	10	4	全	−	13	421	全体31	+12	ヒット時相手を捕縛（捕縛時間最大128、硬直差＋最大110）／捕縛中相手は空中判定、後半6は浮き上がる／捕縛中に攻撃を当てても捕縛は解除されない（ヒットストップ中も時間は経過する）／相手がゼイネストに攻撃を当てた場合、攻撃判定が1F無くなり2F後9F動けなくなる／ストックを1で消費
	ゼイネスト（空中）（強化版）	10	4	全	−	10	421	全体28	−	ヒット時相手を捕縛（捕縛時間最大128、硬直差＋最大113）／捕縛中相手は空中判定、後半6Fは浮き上がる／捕縛中に攻撃を当てても捕縛は解除されない（ヒットストップ中も時間は経過する）／相手がゼイネストに攻撃を当てた場合、攻撃判定が1F無くなり2F後9F動けなくなる／硬直中に着地するとその時点で動作終了／ストックを1で消費
	ルフトウォレント	−	−	−	−	−	−	全体42	−	13で移動／1〜12被CH判定
FB	グレイブディガー	58	4	全	R	14	6	16＋着地3	−8	3〜11無敵／3〜空中判定／ヒット時壁バウンド効果（55）／着地まで被CH判定
	空中グレイブディガー	58	5	全	R	12	6	着地後3	−9	1〜9無敵／ヒット時壁バウンド効果（55）／着地まで被CH判定／硬直差は最低空で出したときのもの（発生16、全体36）
	ファントムソウル	5	2	−	−	80	180	全体35	−	飛び道具貫通／画面外に消えても相手をサーチする／攻撃を食らった瞬間に攻撃判定消失／23まで被CH判定
覚醒	ナイトメアサーキュラー（HS）	60	5	全	−	8＋暗転後5	16	9	+9	1〜8無敵／ヒット時毒効果／地上ヒット時ダウン効果／飛び道具貫通
	ナイトメアサーキュラー（S）	60	5	全	−	暗転後226	16	全体21	−	1〜9無敵／ヒット時毒効果／地上ヒット時ダウン効果／飛び道具貫通
	マスターオブパペット	30×2	1、5	立／屈／空F	RF	7＋暗転後4	6(12)2	41	−24	7〜12対打撃無敵／1段目地上ヒット時よろけ効果（最大85）／1段目空中ヒット時横ふっ飛び＋ダウン効果／2段目ヒット時ダウン効果／強制基底90%／FRタイミング17〜21／ヒット時はわら人形をストックできる（1段目2個、2段目1個）／最大ストック数4
一撃	セヴンスサイン	全体力	−	立／屈／空F	−	28＋暗転後4	3	60	−44	一撃必殺準備60

※1：最大2個まで設置可能。3個目を設置すると同時に最初に設置したものが消失　※2：データはカラスのもの。動作終了後61で次のカラス攻撃に移行

	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	6[26]	1	立／屈／空F	連必JR	6	3	9	−2	基底85%
	K	12[32]	1	立／屈／空F	必JR	7	3	15	−8	基底90%
	近距離S	16×3[32]	4	立／屈／空F	必JR	5	2、2、7	20	−10	3段目ヒット浮かせ効果(地上28)
	遠距離S	24[38]	3	立／屈／空F	必R	9	2	18	−6	−
	HS	38[42]	5	立／屈／空F	必R	10	7	18	−6	ヒット時よろけ効果(最大39)
	➡+P	28[36]	3	立／屈／空F	必R	9	6	20	−12	基底90%／1〜4上半身無敵、5〜11ひざ上無敵／ダウン復帰不能時間22
	➡+K	28[40]	3	立／屈／空F	必R	16	2	25	−13	空中ヒット時バウンド効果(45)／基底90%
	➡+HS	48[50]	5	立／屈／空F	必R	15	6	27	−14	ヒット時叩き落とし効果／強制基底90%／ダウン復帰不能時間30
	ダスト	20[50]	3	立／空F	R	25	3(2)3	18	−12	硬直終了まで被CH判定／最大1ヒット
	デッド	24	3	立／屈／空F	R	11	3	19	−8	1〜13無敵／14〜29対投げ無敵／ヒット時壁張り付き効果(100／張り付き28)／基底50%
しゃがみ	P	7[26]	1	立／屈／空F	連必R	7	4	10	−4	基底80%
	K	8[30]	1	屈／空F	必R	5	3	9	−2	基底70%
	S	22[34]	3	立／屈／空F	必R	6	1	20	−7	−
	HS	20×2[44]	4	立／屈／空F	必R	7	6、3	21	−7	−
	足払い	19×2[38]	3	屈／空F	必R	6	2(11)4	24	−14	6〜33低姿勢／2段目ダウン復帰不能時間30／29まで被CH判定
ジャンプ	P	10[28]	1	立／空	連必R	7	6	9	−	−
	K	12[32]	3	立／空	必R	8	12	12	−	−
	S	24[37]	3	立／空	必JR	7	5	21	−	−
	HS	36[46]	3	立／空	必R	10	8	18	−	空中ヒット時たたき付け効果(30)
	D	40[50]	3	立／空	必R	7	8	13	−	ヒット時壁バウンド効果(24)／着地後硬直6
投げ	通常投げ	10×7	−	43dot	−	−	−	−	−	硬直後11以内に追撃すると壁バウンド効果、壁バウンド後ダウン復帰不能時間30／強制基底50%
	空中投げ	10×7	−	88dot	F	−	−	−	−	硬直後11以内に追撃すると壁バウンド効果、壁バウンド後ダウン復帰不能時間80／強制基底50%／FRタイミング45〜47(ヴェノムが落下を始めた瞬間)

※：攻撃力の[ ]は弾いたボールの攻撃

	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
必殺技	弾かれたボール	備考参照	3	全	−	−	−	−	−	攻撃力は弾いた攻撃によって変化する／ケズリ値2倍
	電撃ボール	備考参照	3	全	−	−	−	−	−	ヒットストップ6／気絶値無し／ケズリ値2倍／攻撃力は弾かれたボールの半分
	スティンガーエイム(S)	30[30]	3	全	F	13	−	全体37	+2	硬直終了まで被CH判定／ケズリ値2倍／FRタイミングは16〜18／13〜キャンセル可能／45でタメ完成／7でボール出現
	スティンガーエイム(HS)	46[46]	3	全	F	9	−	全体48	−13	硬直終了まで被CH判定／ケズリ値2倍／FRタイミングは15〜17／13〜キャンセル可能／45でタメ完成／4でボール出現
	スティンガーエイム(Sタメ)	22×2〜6[30]	5	全	F	ボタンを離してから6	−	ボタンを離してから30	備考参照	FRタイミングはボタンを離してから9〜11／発生：2段階(17〜30)+6、3段階(31〜67)+6、4段階(68〜107)+6／硬直差：2段階+10、3段階+19、4段階+41／※1
	スティンガーエイム(HSタメ)	26×2〜6[46]	5	全	F	ボタンを離してから5	−	ボタンを離してから44	備考参照	FRタイミングはボタンを離してから11〜13／発生：2段階(14〜27)+5、3段階(28〜64)+5、4段階(65〜104)+5／硬直差：2段階−5、3段階+4、4段階+26／※1
	カーカスライド(S)	36[35]	3	全	−	16	−	全体34	+8	硬直終了まで被CH判定／ケズリ値2倍／13〜キャンセル可能／40でタメ完成／7でボール出現
	カーカスライド(HS)	50[49]	3	全	−	13	−	全体48	−9	硬直終了まで被CH判定／ケズリ値2倍／13〜キャンセル可能／40でタメ完成／7でボール出現／攻撃をくらうと同時に攻撃判定消失
	カーカスライド(Sタメ)	24×2〜6[35]	5	全	−	ボタンを離してから9	−	ボタンを離してから27	備考参照	発生：2段階(38〜51)+9、3段階(52〜88)+9、4段階(89〜107)+9／硬直差：2段階+16、3段階+25、4段階+47／※1
	カーカスライド(HSタメ)	27×2〜6[49]	5	全	−	ボタンを離してから6	−	ボタンを離してから41	備考参照	発生：2段階(38〜51)+6、3段階(52〜88)+6、4段階(89〜107)+6／硬直差：2段階−1、3段階+8、4段階+30／※1
	キャンセル	−	−	−	−	−	−	全体5	−	硬直終了まで被CH判定／スティンガーエイム(S)から派生したときのみ全体6
	ボール生成	−	−	−	−	−	−	−	−	硬直終了まで被CH判定／全体26(空中版35)／11でボール出現(空中版9)／地上版23以降ボール生成でキャンセル可／空中版の硬直中に着地した場合はその時点で動作終了／動作中にDボタンで配置変更
	デュービスカーブ	32	5	立／屈／空F	RF	21	3	19	−3	1〜17足元無敵／ヒット時スライドダウン効果(37／スライド26)／FRタイミング21〜22／ヒットorガード時動作終了までボール生成、瞬間移動、タクティックアーチでキャンセル可能／21でボール出現／ヒット時電撃ボールを生成(相打ち時は通常ボール)／動作中にDボタンで配置変更
	ダブルヘッドモービット(S)	44[37]	4	立／屈／空F	R	9	8	24	−15	ヒット時浮かせ効果(16)／ヒットストップ6／ダウン復帰不能時間25
	ダブルヘッドモービット(HS)	21×4[40]	3	立／屈／空F	R	15〜	4×6	18	−16	ヒット時浮かせ効果(24)／ヒットストップ6／発生は距離によって異なる／最大4ヒット
	マッドストラグル(S)	12×4[37]	3	立／空	R	18	着地まで	着地後6	+7	硬直終了まで被CH判定／ヒットストップ6／硬直差は地上から最速で出したとき(発生23)のもの
	マッドストラグル(HS)	15×4[37]、15×3[40]	3	立／空×4、立／屈／空F×3	R	16	着地まで、(5)2、6、2	20	−8	前半部分はマッドストラグル(S)と同性能／蹴り上げ部分：1〜7対打撃無敵、8〜9足元無敵＆上半身無敵／10〜31まで足元無敵／ヒット時浮かせ効果(80)
	瞬間移動	−	−	−	−	−	−	全体21	−	1〜9被CH判定／10〜15対打撃無敵／16〜20無敵／21で出現／24から行動可能／自動でジャンプ属性付加
FB	スティンガーエイム	46[50]	3	全	F	9	−	全体38	−3	硬直終了まで被CH判定／ケズリ値2倍／FRタイミングは15〜17／13〜キャンセル可能／45でタメ完成／4でボール出現／※2※4
	スティンガーエイム(タメ)	29×2〜6[50]	5	全	F	ボタンを離してから5	−	ボタンを離してから34	備考参照	FRタイミングはボタンを離してから11〜13／発生：2段階(12〜22)+5、3段階(23〜52)+5、4段階(53〜104)+5／硬直差：2段階+5、3段階+14、4段階+36／※1 ※2※4
	カーカスライド	40[39]	3	全	−	13	−	全体32	+7	硬直終了まで被CH判定／ケズリ値2倍／13〜キャンセル可能／40でタメ完成／7でボール出現／※2※3※4
	カーカスライド(タメ)	25×2〜6[39]	5	全	−	ボタンを離してから6	−	ボタンを離してから25	備考参照	発生：2段階(32〜41)+6、3段階(42〜72)+6、4段階(73〜107)+6／硬直差：2段階+15、3段階+24、4段階+46／※1 ※2※3※4
	ダブルヘッドモービット	14×6[40]	3	立／屈／空F	R	15〜	4×5、6	22	−14	ヒット時浮かせ効果(34)／ヒットストップ6／発生は距離によって異なる／※2※4
	マッドストラグル	10、30[50]	5	全、立／空	R	14	2(2)2	6	+19	2段目ヒット時バウンド効果(53)／1段目ダウン復帰不能時間40／2段目ガード時ガード硬直26／1段目ヒットストップ0／2段目強制基底90%／※2※4
覚醒	ダークエンジェル	10×28	5	全	−	7+暗転後18	−	全体35	−	7〜15対打撃無敵／ダウン復帰不能時間60／ヒットストップ0／気絶値無し／ケズリ値2倍／8で気弾生成／飛び道具貫通
	レッドヘイル	26×8[26]	3	全	−	10+暗転後0	−	全体91	−	着地後硬直9／ケズリ値2倍／攻撃をくらうと同時に攻撃判定消失／弾は8置きに射出／飛び道具貫通
	タクティックアーチ	−	−	−	−	−	−	全体29	−	28まで配置変更受付
一撃	デイムボッガー	全体力	−	全	−	15+暗転後11	6	33	−20	一撃必殺準備44／1〜19対打撃無敵

※：攻撃力の[ ]は弾いたボールの攻撃力　※1：硬直終了まで被CH判定。動作中キャンセル可能。ヒットストップ7。タメ時間によってヒット数が2、3、6に変化。ボタンを離してから6で攻撃判定が発生する。気絶値無し
※2：この技のキューで弾かれたボールはステージの端に到達すると一度だけ反射。相手キャラに直接当たった場合水平に反射。この場合は反射回数にカウントされない。
※3：ステージの天井で3回まで反射。
※4：「これらの技で弾かれたボール」に干渉したボールはステージの端または天井で一度だけ反射。地面とボールによる反射は反射回数にカウントされない。

	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	10	3	立／屈／空F	必JR	4	3	8	+3	ダウン復帰不能時間16
	K	14	1	立／屈／空F	必JR	5	5	6	−1	−
	S	26	4	立／屈／空F	必JR	7	4	13	−3	ガード時攻撃レベル3
	HS	38	5	立／屈／空F	必R	15	4	21	−6	強制しゃがませ効果／空中ヒット時たたき付け＋ダウン効果
	➡+P	24	5	立／屈／空F	必R	18	4	16	−1	1〜21ひざ上無敵（18以降は背中部分のみくらい判定あり）／地上CH時よろけ効果（最大49）／通常ヒット時のけぞり21／基底90%
	⬉+P	28	3	立／空F	R	20	3	11	±0	CH時バウンド効果（90）
	➡+K	28	3	立／屈／空F	RF	11	6	18	−10	地上CH時よろけ効果（最大37）／FRタイミング11〜12／1〜7上段ガードポイントあり／※1
	⬉+K	38	4	屈／空F	必R	19	4	14	−1	基底80%／CH時壁バウンド効果（56）／1〜5下段ガードポイントあり／※1
	➡+S	34	3	立／屈／空F	必JR	13	4	17	−7	7〜12まで上段ガードポイントあり／※1
	⬉+S	28	5	立／屈／空F	必JR	28	12	10	+1	1〜27下段ガードポイントあり／6〜8に近距離S、立ちHSに連打キャンセルできる／ガード硬直22／※1
	➡+HS	44	4	立／屈／空F	必RF	21	6	25	−14	基底80%／地上ヒット時ダウン効果／ダウン復帰不能時間19／12〜19上段ガードポイントあり／14〜20投げ無敵／FRタイミング17〜20／※1
	ダスト	15	3	立／空	必R	27	6	26	−18	4〜18上段ガードポイントあり／※1
	デッド	25	3	全	R	12	6	12	−4	1〜11無敵／12〜26投げ無敵／地上ヒット時ダウン効果／基底50%
しゃがみ	P	8	1	立／屈／空F	連必R	5	4	6	±0	基底80%
	K	12	3	屈	必R	8	2	6	+6	基底70%
	S	28	3	屈／空F	必R	8	6	14	−6	11〜13、21〜23低姿勢
	HS	38	5	立／屈／空F	必R	20	5	15	+5	ガード硬直22／10〜19下段ガードポイントあり／※1
	足払い	28	4	屈	必R	7	3	25	−11	5〜23低姿勢
ジャンプ	P	10	1	立／空	連必R	8	3	3	−	−
	K	18	3	立／空	必R	6	6	10	−	−
	S	28	3	立／空	必JR	7	9	18	−	−
	HS	32	3	立／空	必R	13	6	15	−	空中ヒット時たたき付け効果
	D	40	3	立／空	必R	10	6	14	−	基底90%、1〜11、22〜上半身無敵／着地後硬直6／ヒット時横ふっ飛び効果（30）／CH時壁張り付き効果（84、張り付き30）／23〜ジャンプD以外のジャンプ攻撃で連打キャンセル可能
投げ	通常投げ	56	−	43dot	−	−	−	−	−	ヒット時ダウン効果／強制基底50%
	空中投げ	60	−	88dot	−	−	−	−	−	ヒット時浮かせ効果（60）／強制基底50%

※1：上段ガードポイントは立ちガード可能技、下段ガードポイントはしゃがみガード可能かつ立ちガード不能な技をガードできる。ガードポイントでガードした場合は通常ガードに比べ、技を出し切ると2F早く、派生技に移行すると1F早く動き出せる（ヒットストップ中に動き出す）

	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
必殺技	疾	18、16×2	1	全	−	21	56	全体48	−7	攻撃をくらった次のフレームに攻撃判定消失／落下部分：発生は1段目ヒットorガード後or飛び道具相殺後20、ケズリ値2倍
	風神（S）	30	3	立／屈／空F	R	15	3	27	−16	空中ヒット時スライドダウン効果（40／スライド20）／28〜動作終了まで追加技に移行可能
	風神（HS）	46	3	立／屈／空F	R	20	3	27	−16	基底80%／1〜12対打撃無敵／ヒット時壁バウンド効果（38）／CH時ダウン効果／33〜動作終了まで追加技に移行可能
	針・壱式	10×6	3	全	F	36	−	全体50	+17	4〜空中判定／着地後硬直8／FRタイミング6〜8（上昇直後）／自動でジャンプ属性付加／硬直差は画面端で立ちガードさせたときのもの（相手ソル）
	一足飛び	−	−	−	−	−	−	24＋着地後6	−	7〜24下半身無敵、空中判定、相手をすり抜ける／着地まで被CH判定
	凪刃	30	3	屈／空F	RF	10	6	27	−19	地上ヒット時浮かせ効果（35）／FRタイミング23〜25
	臨	40	5	立／空F	R	27	8	16	±0	1〜22対投げ無敵／ヒット時たたき付け＋ダウン効果／CH時バウンド＋ダウン効果／8〜26上段ガードポイントあり／硬直差は立ちガードさせたときのもの（相手ソル）／相手しゃがみ時31でヒット／ガード硬直21／※1
	紅	25、7×6、20	3、1×6、5	立／屈／空F	R	4	2、4×6、12	11＋着地8	−41	1〜4対打撃無敵／5〜13上半身無敵／1〜7段目浮かせ効果（20）／8段目横ふっ飛び効果（60）／着地するまで被CH判定／2〜7段目ヒットストップ5／入力受付はガードポイントのヒットストップ中のみ
	蒼	12×3、38	2×3、5	立／屈／空F	RF	11	4×2、3（4）5	14	+4	1〜11無敵／12〜23下半身無敵／4段目のけぞり23／硬直差ヒット時+5／1〜3段目ヒットストップ6／硬直終了まで被CH判定／入力受付はガードポイントのヒットストップ中のみ／FRタイミング26〜28（最終段が発生した瞬間）
	陰	0、90	3	−	F	11	18	20＋着地6	−	9〜空中判定／ヒット時ダウン効果／FRタイミング11〜13
	戒（P）	32	3	立	R	28	3	9	+2	4〜27空中判定、22〜27足元無敵／ヒット時ダウン効果
	戒（K）	50	4	立／空	RF	32	10	着地後8	+1	9〜空中判定／ヒット時バウンド効果（40）／CH時高いバウンド＋ダウン効果／FRタイミング23〜25／硬直差は立ちガードさせたときのもの（相手ソル）／自動でジャンプ属性付加／FR後相手方向へ振り向く
	針・弐式	45	3	立／空	R	14	7	44	−37	ヒット時バウンド効果（60）／CH時高いバウンド＋ダウン効果／1〜48被CH判定／ヒットストップ6／地上から最速（発生17）で出した場合硬直差−29
FB	疾	25、16×2	1、2、2	全、立／空×2	−	21	40	全体50	−9	攻撃をくらった次のフレームに攻撃判定消失／飛び道具を貫通する／落下部分：発生は1段目ヒットorガード後or飛び道具相殺後20、ケズリ値2倍
	臨	50	5	立／空F	R	21	8	8	+5	2〜25対投げ無敵／ヒット時バウンド効果（60）／2〜20上段ガードポイントあり／硬直差は立ちガードさせたときのもの（相手ソル）／相手しゃがみ時25でヒット／※1
	紅	35、7×6、70	3、1×6、5	立／屈／空F	R	4	2、4×6（24）4	39＋着地8	−89	1〜11対打撃無敵／12〜13上半身無敵／1〜7段目浮かせ効果（2段目20、ほかは60）／8段目たたき付け＋ダウン効果／着地するまで被CH判定／2〜7段目ヒットストップ5／入力受付はガードポイントのヒットストップ中のみ
	陰	90	3	−	F	21	18	35+6	−	10〜18低姿勢、19〜28打撃無敵／ヒット時ダウン効果（120）／着地硬直中しゃがみくらい／FRタイミング19〜20／ヒット後空中で再行動可能
覚醒	一誠奥義「彩」	11×11、9×4	3	全	F	7＋暗転後3	4×9、2×2、4×4	63	−40	4〜6胸上無敵／7〜9上半身無敵／10のみ対打撃無敵／11段目ヒット時ダウン効果／11段目の持続1までにヒットすると53で扇巨大化攻撃に移行／扇巨大化攻撃攻撃力50、攻撃レベル3、発生27、持続24、ヒット時ダウン効果／硬直終了まで被CH判定／気絶値無し／ヒットストップ0／飛び道具を貫通する／FRタイミング66〜70／10以降必ず発生
	天神脚	30、14×13	5、3×13	立／空	R	18＋暗転後0	10	着地後20	−11	4〜20対打撃無敵／ヒット時ダウン効果／持続の3まで相手は時間停止／ヒット後ダウン追い打ちをすると、バウンド中は空中くらい、それ以降は地上くらいになる／2段目以降ヒットストップ0／40でタメ完成／硬直差は立ちガードさせたときのもの（相手ソル）
	花鳥風月	40×4	5	立／屈／空F	RF	7＋暗転後0	5（16）5（12）5（20）5	75	−61	1〜22無敵、23〜70対打撃無敵／1〜3段目よろけ効果（最大65）／1段目の持続2まで相手は時間停止／4段目ダウン効果／硬直終了まで被CH判定／気絶値1.5倍／入力受付はガードポイントのヒットストップ中orガードポイント成功時その技がヒットorガードしたとき／FRタイミング63〜65（4段目の発生前、しゃがむ直前）
一撃	絶	全体力	−	全	−	17＋暗転後4	−	−	−159〜	一撃必殺準備55

※1：上段ガードポイントは立ちガード可能技、下段ガードポイントはしゃがみガード可能かつ立ちガード不能な技をガードできる。ガードポイントでガードした場合は通常ガードに比べ、技を出し切ると2F早く、派生技に移行すると1F早く動き出せる（ヒットストップ中に動き出す）

Axl Low

分類	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	24、16	2	立／屈／空F	必R	9[13]	5(2)6	10	−1	2段目ヒット時引き寄せ効果(21)／1段目ダウン復帰不能時間(16)
	P(タメ)	24	2	立／屈／空F	必R	9	5	18	−11	ダウン復帰不能時間16／硬直終了まで被CH判定
	K	16	2	立／屈／空F	必R	6	3	8	+1	−
	近距離S	28	4	立／屈／空F	必JR	8	6	10	+1	上方向への発生は10
	遠距離S	33	3	立／屈／空F	必R	9	5	19	−10	地上CH時よろけ効果(最大39)
	HS	42	5	立／屈／空F	必R	16	4	17	−2	CH時地面バウンド効果(28)／空中ヒット時ダウン復帰不能時間(24)
	➡+P	32	3	立／屈／空F	必JR	9	2	17	−5	1〜10上半身無敵／地上CH時ダウン効果／空中ヒット時横ふっ飛び効果／基底90%
	➡+K	28、22	4、3	立／屈／空F	必JR	13[17]	5(2)8	19	−9	2段目ヒット時引き寄せ効果／空中CH時横ふっ飛び効果(72)
	➡+K(タメ)	28	4	立／屈／空F	必JR	13	5	29	−17	空中CH時横ふっ飛び効果(72)
	➡+HS	46	5	立／空	R	23	9	0+着地9	+1	基底90%／11〜31空中判定／ダウン復帰不能時間24／しゃがみ時27でヒット(相手ソル)／攻撃判定発生直後に攻撃をしゃがみ喰らいした際の硬直差+4
	ダスト	20	4	立／空F	R	28	6	15	−4	17〜27足元無敵
	デッド	25	3	全	R	17	4	8	+2	1〜20無敵／21〜24投げ無敵／25〜28上半身無敵／ヒット時壁バウンド効果(地上28)／基底50%
しゃがみ	P	22、18	2	屈／空F、立／屈／空F	必R	12[16]	5(2)8	10	−4	2段目ヒット時引き寄せ効果
	P(タメ)	22	2	屈／空F	必R	12	5	20	−13	硬直終了まで被CH判定
	K	9	1	屈	必R	7	5	6	−1	3〜15低姿勢／基底70%
	S	28、22	3、2	立／屈／空F	必JR	8[17]	9、6	12	−2	2段目ヒット時引き寄せ効果(20)
	S(タメ)	28	3	立／屈／空F	必JR	8	15	12	−13	持続10以降ダウン復帰不能時間20
	HS	30、20	4	屈／空F	RF	11[17]	8、6	16	−5	地上ヒット時よろけ効果(最大45)／2段目引き寄せ効果／FRタイミング11〜12
	HS(タメ)	30	4	屈／空F	R	11	14	16	−13	硬直終了まで被CH判定
	⬊+P	24、11	2	屈／空F	必R	11[17]	4(2)3	7	+2	地上CH時ダウン効果
	⬊+P(タメ)	24	2	屈／空F	必R	11	4	12	−4	地上CH時ダウン効果
	足払い	30	3	屈／空F	必R	9	10	12	−8	地上ヒット時ダウン効果
ジャンプ	P	10	1	立／空	必R	7	4	9	−	−
	K	18	3	立／空	必JR	8	8	12	−	空中ヒット時横ふっ飛び効果(20)
	S	23、16	3	立／空、全	必R	11[15]	5(2)9	9	−	2段目ヒット時引き寄せ効果
	S(タメ)	23	3	立／空	必R	11	5	20	−	硬直終了まで被CH判定
	HS	38	3	立／空	必R	10	12	9	−	−
	D	44	3	立／空	必R	10	6	18	−	地上ヒット時ダウン効果／空中ヒット時横ふっ飛び効果(20)／着地後硬直5
	➡+P	17、11	3	立／空	必R	7[13]	6(2)3	14	−	2段目発生15／2段目ヒット時引き寄せ効果
	➡+P(タメ)	17	3	立／空	必R	7	6	18	−	
投げ	通常投げ	50	−	45dot	−	−	−	−	−	ヒット時ダウン効果／強制基底50%
	空中投げ	60	−	88dot	−	−	−	−	−	ヒット時ダウン効果／強制基底50%

※：発生の[　]は先端部分の発生

分類	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
必殺技	弁天刈り(S)	46	4	立／屈／空F	RF	4	4	31	−18	1〜4足元以外無敵、1〜6対投げ無敵／ヒット時浮かせ効果(地上28)／基底90%／FRタイミング7〜8
	弁天刈り(HS)	36、24	5	立／屈／空F	R	9	4(4)1(2)1	33	−18	1〜8下半身無敵／9〜10後ろ足のみくらい判定あり／1〜10対投げ無敵／ヒット時浮かせ効果(30)／相手しゃがみガード時硬直差−26／32追加技に移行可能
	追加アクセルボンバー	30	5	空F	R	13	4	45+着地10	−	4〜空中判定／ヒット時浮かせ効果(60)／落下中被CH判定／ヒット時14〜25追加技に移行可能
	鎌閃撃	20×3	5	立／屈／空F	F	12	1×12	39	−15	ヒット時浮かせ効果(36)／1〜40まで被CH判定／全体62／FRタイミング15〜16／41追加技に移行可能／30でため完成／硬直差は密着で出したときのもの／最大3ヒット／飛び道具判定／攻撃をくらうと同時に攻撃判定消失
	曲鎖撃	35	5	立／屈／空F	−	1	12	40	−18	ヒット時浮かせ効果(41)／飛び道具判定／攻撃をくらうと同時に攻撃判定消失
	旋鎖撃	26×5	3	屈／空F	R	7	{2(5)}×4、2	17	−5	ヒット時ダウン効果／ヒットストップ6
	羅鐘旋	1、80	5	ガード不能	−	27	−	30	−	ヒット時ダウン効果／全体88／79まで被CH判定／気絶値無し／30でタメ完成／25〜27追加技に移行可能／相手がダウン、スライドダウン中は出せない
	羅鐘旋フェイント	−	−	−	−	−	−	全体12	−	羅鐘旋から最速で移行した場合全体36
	天放石・上段	60	5	−	−	−	−	全体31	−	ヒット時ダウン効果／強制基底65%／4〜17飛び道具以外の立ちガード可能技を当て身できる
	天放石・下段	60	5	−	−	−	−	全体31	−	ヒット時ダウン効果／強制基底65%／4〜17飛び道具以外の下段技を当て身できる
	蜂巣箱	40	3	立／屈／空F	R	20	3	22	−11	基底90%／1〜13ガードポイント(相手の攻撃を受け止めなくても発動)／ヒット時横ふっ飛び効果(25)／2〜19追加技に移行可能／
	雷影鎖撃(S)	45	5	立／空	RF	28	4	13+着地6	−4	4〜空中判定／ヒット時スライドダウン効果(58／スライド45)／基底90%／FRタイミング26〜28
	雷影鎖撃(HS)	20×3	3	立／空	R	備考参照	−	43	−	硬直中1〜15無敵、16〜23低姿勢／7〜空中判定／ヒット時浮かせ効果(35)／ヒットストップ6／発生は立ち状態の相手に50(相手はソル)／ボタン押しっぱなしでディレイ可能／最大ため時発生106／最大3ヒット
	アクセルボンバー	60	5	全	RF	17	着地まで	18	±0	ヒット時バウンド効果(50)／強制基底90%／FRタイミング着地後1〜4
	虚空撃	40	5	立／屈／空F	F	7	19	着地12	−	ヒット時浮かせ効果(40)／FRタイミング34〜36／高度制限あり
FB	白波の焔	18×2、50	3、3、4	立／屈／空F	R	7+暗転後0	9、9(13)4	37	−49	1〜7対打撃無敵／ヒット時ダウン効果(45)／2段目ヒットストップ6／ヒットストップ中でも動作が進む／3段目ガード段「空」
	アクセルボンバー	60	5	全	R	9	4	24	−	1〜5無敵、6〜20投げ無敵／ヒット時浮かせ効果(58)／技終了後移動制限解除
	曲鎖撃	52	5	立／屈／空F	−	8	12	30	−8	ヒット時浮かせ効果(27)／攻撃を食らうと同時に攻撃判定消失
覚醒	百重鎌焼	50×2、20×5	5	立／屈／空F	R	14+暗転後1	4、4(19)13	41	−14	1〜16無敵／17〜18対投げ無敵／ヒット時ダウン効果／硬直終了まで被CH判定／回転部分：ヒットストップ7、ケズリ値2倍／直線部分：飛び道具判定、攻撃をくらうと同時に攻撃判定消失
一撃	鎌閃奥義・乱髪	全体力	−	立／屈	−	13+暗転後15	37	3	−6	一撃必殺準備全体90／13〜18対打撃無敵

	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	12	1	立／屈／空F	必JR	5	4	6	±0	－
	K	16	2	立／屈／空F	必JR	6	5	9	−2	－
	近距離S	26	3	立／屈／空F	必JR	6	3	8	+3	－
	遠距離S	34	4	立／屈／空F	必R	8	3	21	−7	－
	HS	42	5	立／屈／空F	必R	11	2	33	−16	12は上方向に判定が伸びる
	➡+P	25	3	立／屈／空F	必JR	11	6	10	−2	1〜4上半身無敵／5〜16ひざ上無敵／ヒット時浮かせ効果（地上28）／基底80%
	➡+K	30	4	立／屈／空F	必RF	16	4	16	−3	7〜13上半身無敵／ヒット時浮かせ効果（35）／CH時壁張り付き効果（90／張り付き30）／FRタイミング12〜13
	➡+HS	64	5	立／屈／空F	必JR	18	2	32	−15	空中ヒット時横ふっ飛び効果
	ダスト	22	3	立／空F	R	30	8	6	±0	－
	デッド	25	3	全	R	14	10	10	−6	基底50%／1〜13無敵／14〜23ひざ上無敵／14〜28投げ無敵／ヒット時壁バウンド効果（地上28）
しゃがみ	P	10	1	立／屈／空F	必R	5	3	6	+1	基底90%
	K	12	1	屈	必R	8	4	4	+2	基底75%
	S	30	3	屈／空F	必R	9	6	12	−4	基底75%
	HS	48	5	立／屈／空F	R	5	6	29	−16	地上CH時よろけ効果（最大53）／1〜35被CH判定
	⬋+HS	28×2	5	立／屈／空F	必R	11	8(2)2	31	−14	－
	足払い	25×2	4	屈／空F	必R	9	2(3)3	22	−8	2段目ヒット時ダウン効果
ジャンプ	P	12	1	立／空	必R	6	5	9	－	－
	K	20	2	立／空	必JR	8	6	8	－	－
	S	32	3	立／空	必JR	10	2	23	－	－
	HS	40	3	立／空	必R	13	5	21	－	地上CH時よろけ効果（最大39）／空中ヒット時たたき付け効果
	D	44	3	立／空	必R	8	7	14	－	ヒット時壁バウンド効果（24）／着地後硬直5
投げ	通常投げ	40	－	45dot	F	－	－	－	－	ヒット時浮かせ効果（43）／強制基底40%／FRしない場合、空中の相手に攻撃が確定する時間18／FRタイミングは36〜39
	空中投げ	60	－	88dot	－	－	－	－	－	ヒット時壁バウンド効果（60）／強制基底50%

必殺技	ミストファイナー・上段（Lv1）	35	4	立／屈／空F	R	9+4	4	17	−4	基底70%／空中ヒット時横ふっ飛び効果（39）／CH時ダウン効果／※1 ※2
	ミストファイナー・中段（Lv1）	32	4	全	R	9+6	3	33	−19	ヒット時浮かせ効果（39）／基底85%／※1 ※2
	ミストファイナー・下段（Lv1）	29	4	屈／空F	R	9+11	2	29	−14	ヒット時浮かせ+引き寄せ効果（39）／基底70%／※1 ※2
	ミストファイナー・上段（Lv2）	38	5	立／屈／空F	RF	6+4	4	22	−7	ヒット時壁バウンド効果（70）／FRタイミング19〜20／※1 ※3
	ミストファイナー・中段（Lv2）	40	5	全	RF	6+4	3	23	−7	ヒット時横ふっ飛び+スライドダウン効果（70／スライド40）／強制基底90%／FRタイミング19〜20／※1 ※3
	ミストファイナー・下段（Lv2）	35	5	屈／空F	RF	6+5	2	23	−6	ヒット時浮かせ+引き寄せ効果（50）／基底85%／FRタイミング19〜20／※1 ※3
	ミストファイナー・上段（Lv3）	20×9	5	立／屈／空F	R	4+4	備考参照	20	−5	ヒット時浮かせ+ダウン効果／持続は｛4(3)｝×3・｛3(4)4(3)｝×2・3(4)4／攻撃中前後移動可能　※1 ※3
	ミストファイナー・中段（Lv3）	18×9	5	全	RF	4+4	備考参照	25	−8	ヒット時よろけ効果（最大55）／3、5、6、9段目のGB増15、ガード段屈・空F／持続は3(4)4(4)2(4)3(5)2(5)2(4)3(4)3(5)2／FRタイミングは攻撃発生中すべて／攻撃中前後移動可能　※1 ※3
	ミストファイナー・下段（Lv3）	17×9	5	屈／空F	R	4+5	備考参照	27	−10	地上ヒット時ダウン効果／7、8段目のGB増20、ガード段は全／持続は｛2(5)｝×5・2(4)3(4)3(5)2／攻撃中前後移動可能　※1 ※3
	ミストファイナー・構え	－	－	－	－	－	－	－	－	2〜構えキャンセル受付／構えキャンセル移行可能時間：Lv1時9〜、Lv2時6〜、Lv3時4〜／ほかの追加技への移行可能時間：Lv1時10〜、Lv2時7〜、Lv3時5〜
	前進	－	－	－	－	－	－	全体14	－	➡➡時は2〜9前進キャンセル版、10〜構えキャンセル版ジャックハウンドに移行可能／12〜ほかの追加技に移行可能
	後退	－	－	－	－	－	－	全体14	－	⬅⬅時は10〜構えキャンセル版ジャックハウンドに移行可能／12〜ほかの追加技に移行可能
	構えキャンセル	－	－	－	－	－	－	全体3	－	ミストファイナー・構えから最速で出した場合の全体硬直は、Lv1時合計11(8+3)、Lv2合計8(5+3)、Lv3合計6(3+3)
	グリター イズ ゴールド	10	3	全	－	5	33	全体20	+4	ヒットストップ6／ヒットするたびにミストファイナーのレベルが1上がる／1でコイン1枚消費
	グリター イズ ゴールド（上方向）	10	3	全	－	5	65	全体20	－	ヒットストップ6／ヒットするたびにミストファイナーのレベルが1上がる／1でコイン1枚消費
	燕穿牙	6、62	3	立／空	R	9	2(2)3	着地後16	−25	1段目空中ヒット時ダウン効果／2段目ヒット時横ふっ飛び効果（30）／着地後しゃがみ状態／1段目ヒットストップ6／基底90%／硬直差は地上から最速で出したときのもの（2段目発生17）
	バッカスサイ	－	－	－	F	9	100	全体53	－	ヒット時357間ミストファイナーがガード不能になる／密着の相手に28でヒット（相手ソル）／FRタイミング36〜41
	ディバインブレイド（移動部分）	－	－	－	F	－	－	全体35	－	5〜17打撃無敵、FRor追加入力と同時に無敵時間消失／5〜空中判定／着地まで被CH判定／着地後硬直5／FRタイミングは8〜10／6〜34追加技に移行可能／自動ジャンプ属性付加
	ディバインブレイド	50	5	全	F	5+7	10	着地後7	－	基底80%／ヒット時たたき付け効果（20）／CH時バウンド効果（30）／FRタイミングは9〜10／FR後2段ジャンプ、空中ダッシュ可能
	空中ディバインブレイド	50	5	全	F	13	10	着地後13	−7	基底80%／地上ヒット時たたき付け効果（20）／FRタイミングは15〜16／硬直差は最低空で出したとき（発生17）のもの／CH時バウンド効果（30）
	キラージョーカー（移動部分）	－	－	－	F	－	－	全体34	－	8〜空中判定／着地まで被CH判定／着地後硬直5／FRタイミングは10〜12／9〜28追加技に移行可能
	キラージョーカー	40	4	全	RF	8+10	3	着地後14	－	ヒット時浮かせ+引き寄せ効果（36）／FRタイミングは13〜15／※1
	空中キラージョーカー	32	4	全	RF	9	3	着地後13	－	基底90%／ヒット時浮かせ+引き寄せ効果（30）／FRタイミングは12〜14／ロマキャンorフォースロマキャン時移動制限解除／※1
FB	ジャックハウンド	50	4	立／屈／空F	R	13	2	35	−20	13〜15打撃無敵／相手をすり抜ける／地上ヒット時よろけ効果（最大47）／ダウン復帰不能時間46／硬直終了まで被CH判定／基底60%／28から追加入力に移行可能／※1
	ジャックハウンド（構えキャンセル版）	50	4	立／屈／空F	R	6	2	35	−20	6〜8対打撃無敵／相手をすり抜ける／地上ヒット時よろけ効果（最大56）／ダウン復帰不能時間51／硬直終了まで被CH判定／基底70%／ミストファイナー・構えから最速で出した場合の発生はLv1時14(8+6)、Lv2時11(5+6)、Lv3時9(3+6)／21から追加入力に移行可能／※1
	ジャックハウンド（前進キャンセル版）	50	4	立／屈／空F	R	3	2	35	−20	3〜5対打撃無敵、相手をすり抜ける／地上ヒット時よろけ効果（最大68）／ダウン復帰不能時間47／硬直終了まで被CH判定／基底80%／前進（➡➡）から最速で出した場合発生4(1+3)／18から追加入力に移行可能／※1
	追加入力	60	5	立／屈／空F	R	12+暗転後1	2	65	−48	7〜15対打撃無敵／相手をすり抜ける／ヒット時浮かせ効果（49）／硬直終了まで被CH判定／強制基底60%／ヒット時ミストファイナーのレベルが1上がる
覚醒	「それが俺の名だ」	20、65×2	5	立／屈／空F	R	4+暗転後4	3	22	−6	1〜8無敵／9〜10対投げ無敵／9〜17ひざ上無敵／ヒット時ダウン効果／ヒット時1段目のみロマキャン可／ロマキャン時強制立たせ効果、硬直差+25
	雲長の居合	50×2	5	立／空	R	5+暗転後3	3	着地後24	－	基底90%／1〜9無敵、10投げ無敵／ヒット時浮かせ効果（1段目40、2段目30）
一撃	ジョーカートリック	全体力	－	立／屈／空F	－	7+暗転後10	－	－	+4	一撃必殺準備54／全体最長で177／画面から消えるか、相手に当たった時点で終了モーション（全体）9に移行／攻撃をくらうと同時に攻撃判定消失／※1

※1：ヒットストップ0　※2：飛び道具と相殺する　※3：飛び道具を貫通する

	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	12	1	立／屈／空F	連必JR	3	3	4	+3	−
	K	12	2	屈／空F	必R	5	4	7	+1	ヒットストップ6／基底80%／硬直終了まで被CH判定
	近距離S	28	3	立／屈／空F	必JR	6	8	12	−6	−
	遠距離S	30	3	立／屈／空F	必JR	6	5	10	−1	−
	HS	24×3	4×2、5	立／屈／空F	必R	13	3(3)3(3)3	15	+1	22〜24、34〜36上半身無敵／25〜33低姿勢／ヒット時強制しゃがませ効果／3段目引き寄せ効果／1、2段目ヒットストップ7
	➡+P	18×2	3、4	立／屈／空F	必R	7	1(10)3	12	+2	1〜7ひざ上無敵／8〜20上半身無敵／地上CH時よろけ効果（1段目最大41、2段目最大45）
	➡+K	16、26	3	立／屈／空F	必JR	6	4(6)8	20	−14	ヒット時強制立たせ効果／1段目ヒットストップ6
	➡+HS	28	4	立／屈／空F	必R	18	6	10	+3	1〜18対投げ無敵、下半身無敵（後ろ足除く／24〜31ひざ上無敵／32〜33後ろ足以外下半身無敵）／ヒット時強制立たせ効果、のけぞり23／空中ヒット時バウンド効果（32）／ダウン復帰不能時間22／ガード時ガード硬直18／19〜32追加技に移行可／動作終了まで被CH判定
	追加HS	53	5	立／屈／空F	R	10	7	23	−11	1〜6ひざ上無敵／7上半身無敵／ヒット時壁張り付き効果（48／張り付き24）／朝凪の呼吸、朝凪の呼吸・極、龍刃（強化版）、逆鱗（強化版）、劒楼閣（強化版）でキャンセル可能／動作終了まで被CH判定
	⬇+HS	30×2	5	全	R	5	2(2)4	15+着地8	−8	基底90%／着地後しゃがみ状態／2段目を朝凪の呼吸で強化した必殺技でキャンセル可能
	ダスト	16	3	立／空F	R	26	4	12	−2	−
	デッド	20	3	全	R	13	6	16	−8	全体30、1〜18無敵、19〜27対投げ無敵、地上ヒット時ダウン効果／動作中しゃがみ状態／基底50%
しゃがみ	P	6	1	立／屈／空F	連必R	4	2	4	+4	基底90%
	K	8	1	屈／空F	連必R	5	3	9	−2	基底80%
	S	26	3	立／屈／空F	必R	6	5	9	±0	地上CH時よろけ効果（最大39）／基底80%
	HS	20×2	4	立／屈／空F	必R	9	4、4	25	−12	空中ヒット時引き寄せ効果（22）
	足払い	28	3	屈／空F	必JRF	6	4	16	−6	FRタイミング1〜6
ジャンプ	P	11	1	立／空	連必R	5	4	14	−	−
	K	14	1	立／空	必R	5	8	11	−	−
	S	28	3	立／空	必JR	4	5	9	−	ヒット時浮かせ効果（16）
	HS	35	3	立／空	必R	7	10	16	−	−
	D	16、28	3	立／空	必R	7	3(4)6	16	−	2段目ノーマルヒット時浮かせ効果（24）／2段目CH時壁バウンド効果（60）／着地後硬直4
投げ	通常投げ	60	−	43dot	RF	−	−	−	−	ヒット時浮かせ効果（38）／通常時強制基底50%／FR時強制基底70%／FRタイミング43〜44／空中の相手に追撃可能な最大時間：通常時17、FR時16／FR時攻撃力0
	空中投げ	60	−	88dot	−	−	−	−	−	ダウン復帰不能時間50／強制基底50%

必殺技	朝凪の呼吸	−	−	−	−	−	−	全体53	−	53でため完了／それぞれ最大三つまでストック可能
	龍刃	50	5	全	R	17	6	25+着地11	−23	1〜4対打撃無敵／7〜8低姿勢／9〜空中判定／ヒット時壁バウンド効果（36）／※1
	空中龍刃	52	5	全	R	9	6	着地後11	−	ノーマルヒット浮かせ効果（36）／高度制限あり／※1
	龍刃（強化版）	66	5	全	R	11	16	着地後17	−	基底80%／1〜9対打撃無敵／1〜空中判定／ヒット時壁張り付き効果（70／張り付き35）／1でため消費／※1
	逆鱗	42	3	立／空	R	19	13	3+着地10	−9	4〜空中判定／ヒット時浮かせ効果（地上28）／相手しゃがみ時21にヒット（相手ソル）／※1
	空中逆鱗	38	3	立／空	R	17	13	着地後10	−	ヒット時バウンド効果（35）／高度制限あり／※1
	逆鱗（強化版）	21×2	3	立／空	R	12	3、4、7	着地後12	−	1〜空中判定／ヒット時浮かせ効果（60）／爆蹴〜足払いから派生した場合相手しゃがみ時18でヒット（相手ソル）／1でため消費／※1
	劒楼閣	14×4	3	立／屈／空F	R	7	4、4、5、10	21+着地6	−36	1〜10対打撃無敵／3〜空中判定／ヒット時浮かせ効果（22）／ヒットストップ6／気絶値0.375倍／※1
	空中劒楼閣	12×3	3	全	R	5	4、4、5、10	着地後6	−	2〜3対打撃無敵／ヒット時浮かせ効果（22）／ヒットストップ6／気絶値0.375倍／高度制限あり／最大3ヒット／※1
	劒楼閣（強化版）	15×6、24	3	全	R	3	2×5、3、13	着地後11	−	基底80%／1〜17対打撃無敵／1〜空中判定／ヒット時浮かせ効果（90）／ヒットストップ6／気絶値0.25倍／1でため消費／最終段のみ空中ガード不可　※1
	爆蹴	−	−	−	−	−	−	全体46	−	8〜23足元以外無敵／24〜31低姿勢／6〜24追加技に移行可能／動作終了まで被CH判定／龍刃（強化版）、逆鱗（強化版）、劒楼閣（強化版）でキャンセル可能
	回り込み	−	−	−	−	−	−	全体26	−	1〜4対打撃無敵、2〜15、21〜26足元以外無敵／2〜14相手をすり抜ける
	足払い	30	3	屈／空F	R	10	8	22	−16	10〜31低姿勢／ヒット時ダウン効果（25）／硬直終了まで被CH判定／3〜38追加技に移行可能／朝凪の呼吸、朝凪の呼吸・極でキャンセル可能
	百歩沁鐘	50	5	立／屈／空F	R	18	3	15	+1	ノーマルヒット時浮かせ効果（26）／CH時壁バウンド効果（64）／基底75%
	千里沁鐘	50	5	立／屈／空F	RF	24	3	12	+4	14〜19低姿勢／ヒット時壁バウンド効果（40）／気絶値1.375倍／基底75%／FRタイミングは21〜24／2〜11相手をすり抜ける／すり抜けた場合裏回り版に移行
	千里沁鐘（裏回り）	50	5	立／屈／空F	R	29〜	3	15	+1	方向転換中6F間は低姿勢／ヒット時壁バウンド効果（32）／気絶値1.5倍／基底75%／発生は距離で変化
	祓斧	−	−	−	−	−	−	−	−	コマンド完成から8F間立ちガード可能技を当身／コマンド入力後6orニュートラル以外に入力するとその時点で受付終了／受付終了後15F間は再入力を受け付けない（成功時除く）／成功時ヒットストップ終了後から技発生
	鷹嬰脚	16、10×n	4、1×n	立／空	R	10	着地まで	着地後6	+8	2段目以降ヒットストップ5／1段目基底80%／高度制限あり／硬直差は地上から最速で出した場合（発生14）のもの／1段目ヒット時2段目に移行
	跳迅	−	−	−	F	−	−	全体41	−	1〜空中判定、6〜足元無敵／1〜17相手をすり抜ける／1〜5被CH判定／着地後硬直2／FRタイミング1〜3／自動でジャンプ属性付加／20〜ガード、フォルトレス以外の行動可
	空中跳迅	−	−	−	F	−	−	着地後2	−	1〜18相手をすり抜ける、被CH判定／FRタイミング7〜9／2段ジャンプ中には出せない／22〜ガード、フォルトレス、ジャンプ以外の行動可
FB	朝凪の呼吸・極	−	−	−	−	−	−	全体50	−	5でため完了／龍刃、逆鱗、劒楼閣を一つずつ強化
	百歩沁鐘	65	5	立／屈／空F	R	14	3	15	+1	2低姿勢／3〜15対打撃無敵／気絶値1.25倍／基底85%／ヒット時ダウン効果（28）／朝凪の呼吸、朝凪の呼吸・極、龍刃（強化版）、逆鱗（強化版）、劒楼閣（強化版）でキャンセル可能
覚醒	懲崩孃	18×9	2	全	−	10+暗転後0	32	9	+1	1〜10対投げ無敵／ガード時引き寄せ効果／ヒットストップ0／暗転後持続2まで相手は行動不能／9段目ヒット、ガード時吹き飛ばし効果（ヒット時28）
	兆脚鳳凰昇	20、9×10、40、80	5、3×10、5×2	立／屈／空F	R	7+暗転後0	21	24	−26	1〜8対打撃無敵／9〜29足元無敵／30〜40低姿勢／12〜13段目浮かせ効果／ダウン復帰不能時間：1段目18、2〜11段目40、12段目80、13段目114／2〜11段目ヒットストップ6／13段目気絶値0.25倍、それ以外は無し／暗転後持続2まで相手は行動不能
	激・砕神掌	50、70	5	立／屈／空F	RF	1+暗転後2	3、3	36	−20	1〜8対打撃無敵／1段目地上ヒット時よろけ効果（最大35）／2段目浮かせ効果／1〜2段目ダウン復帰不能時間90／1段目基底150%／2段目強制基底75%／FRタイミング3〜4
	闘砕珀裂拳	1×100	5、1×99	全	−	5+暗転後2	14	27	−22	1〜6対打撃無敵／36〜51足元無敵／52〜67低姿勢／ヒット時ダウン効果／1段目がヒットすると2段目発動／キャンセルして出せない
一撃	我羨惚	全体力	−	全	−	11+暗転後6	12	22	−15	一撃必殺準備54／12〜16対打撃無敵

※1：着地後しゃがみ状態。ヒットorガード時次のフレーム〜着地1F前まで追加技に移行可能

	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	8	1	立／屈／空F	連必JR	5	2	6	+2	–
	K	14	2	立／屈／空F	必JR	8	5	6	+1	–
	近距離S	28	3	立／屈／空F	必JR	8	2	11	+1	–
	遠距離S	30	3	立／屈／空F	必JR	9	6	8	±0	–
	HS	40	5	立／屈／空F	必R	9	1	24	−6	–
	➡+P	15、25	1、2	立／屈／空F	必R、必JR	8	6(2)4	9	−3	1～13ひざ上無敵／2段目ガード時攻撃レベル1／2段目空中ヒット時ダウン復帰不能時間20
	➡+K	24	4	立／屈／空F	必R	12	9	6	+2	1～11投げ無敵／地上CH時よろけ効果（最大43）
	➡+HS	56	5	立／屈／空F	必JR	15	8	28	−17	15～34上半身無敵
	ダスト	20	5	立／空F	R	27	2	26	−9	–
	デッド	25	3	全	JR	6	7(2)3	6	−4	1～17無敵／18～20投げ無敵／ヒット時浮かせ効果（地上28）／14からジャンプキャンセル可／基底50%
しゃがみ	P	8	1	立／屈／空F	連必R	6	3	7	±0	基底80%
	K	12	1	屈／空F	必R	5	5	6	−1	基底80%
	S	32	3	立／屈／空F	必R	11	3	9	+2	–
	HS	18×3	3	立／屈／空F	R	15	4(2)6(2)2	8	+4	1～2段目ヒット時引き寄せ効果／1～3段目ヒット時よろけ効果（最大24）／ヒットストップ6／空中ヒット時引き寄せ効果／空中ヒット時ダウン復帰不能時間26
	足払い	30	3	屈／空F	必JR	8	9	13	−8	基底80%
ジャンプ	P	10	1	立／空	必R	5	8	10	–	–
	K	18	3	立／空	必JR	7	8	12	–	ヒット時浮かせ効果（25）
	S	32	3	立／空	必R	8	7	19	–	先端11でヒット
	HS	40	5	立／空	必R	15	着地まで	0	–	空中ヒット時ダウン復帰不能時間20
	D	50	4	立／空	RF	9	3	21	–	基底90%／ヒット時横ふっ飛び効果（35）／着地後硬直6／FRタイミング9～11
投げ	通常投げ	60	–	40dot	–	–	–	–	–	ヒット時スライドダウン効果（60／スライド46）／強制基底50%
	空中投げ	60	–	88dot	–	–	–	–	–	ヒット時壁バウンド効果（60）／強制基底50%

	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
必殺技	畳替し	40（後半20）	3	全	F	15	17	16	−6	攻撃発生1～6地上ヒット時壁バウンド効果（32）／空中ヒット時壁バウンド効果（32）／CH時壁バウンド効果（100）／FRタイミング23～26／攻撃をくらうと同時に攻撃判定消失
	空中畳替し	40（後半20）	3	全	F	18	–	着地後16	–	攻撃発生1～6地上ヒット時壁バウンド効果（36）／空中ヒット時壁バウンド効果（36）／攻撃発生1～6までヒットストップ6／FRタイミング18～19／攻撃をくらうと同時に攻撃判定消失
	妖刺陣	24	3	立／屈／空F	R	12	6	25	−17	ヒットストップ6／ヒット時浮かせ効果（地上48、空中36）／基底70%／先端15でヒット／
	回り込み	–	–	–	F	–	–	全体34	–	1～24打撃無敵／動作終了まで相手をすり抜ける／FRタイミング21～23／※1
	裂羅	30	5	立／屈／空F	RF	10	1	33	−16	地上ヒット時よろけ効果（最大50）／空中ヒット時壁張り付け効果（40／張り付き20）／基底85%／FRタイミング10～11／※1
	邑煉	34	4	立／空	RF	19～	2	14+着地16	−15	14～26打撃無敵／FRタイミング4～6／ヒットまたはガード時に相手引き寄せ効果／地上ヒット時ダウン効果／CH時浮かせ+ダウン効果（70）／ダウン復帰不能時間35／発生は密着から出したときのもの／発生は距離によって変化する／※1
	爵走	–	–	–	–	–	–	全体30	–	4～25立ちガード判定／相手の攻撃をガードしたとき妖刺陣、回り込み、裂羅、邑煉、縛を出せる／9～24の間は攻撃を受け止めなくても回り込み、裂羅、邑煉、斬凶軺、縛を出せる
	斬凶軺	0、22×5、16	1	全	RF	9	1	32	–	1段目基底75%／2段目強制基底75%／1～11被CH判定／FRタイミングはヒット後12～13
	妖斬扇	44	3	立／空	RF	6	12	15	−25	1～3対投げ無敵／ヒット時浮かせ効果（28）／硬直終了まで被CH判定／着地後硬直11、しゃがみ状態／FRタイミング3～4／硬直差は地上から最速で出したときのもの（発生9）
	蚊鉤	12	4	立／屈／空F	R	20	11	15	+2	基底80%／地上ヒット時よろけ効果（最大33）／ヒットorガードさせた時点で終了モーション（全体14）に移行（持続2までを当てた場合全体15）硬直差は持続3以降を当てた場合のもの／ヒットorガード時引き寄せ効果／空振り時34～40orヒットorガード時4～9追加技に移行可能／先端28でヒット／空中ヒット時相手を引き戻しつつスライドダウン効果（36／スライド27）
	鉄斬扇	36、15	4	立／屈／空F	RF	12	3(11)4	16	−17	1～5無敵／6～11対投げ無敵／ヒット時浮かせ効果（32）／強制基底1段目90%、2段目80%／FRタイミング12～13／硬直差は2段目が当たらなかったときのもの
FB	縛	30	5	立／屈／空F	R	11	2	20	−3	1～12打撃無敵／立ちヒット時のけぞり27（特殊のけぞり8）／ヒット時サイクバーストを使えない／硬直終了まで被CH判定／12～動作終了まで追加技に移行可能／※1
	縛・桜	18	5	立／屈／空F	R	6+暗転後9	3	40	−24	ヒット時サイクバーストを使えない／強制基底50%／25～36追加技に移行可能／ヒット後一定時間相手のジャンプ＆ダッシュを封印する／※2
	縛・月	18	5	立／屈／空F	R	6+暗転後9	3	40	−24	強制基底30%／ヒット時サイクバーストを使えない／25～36追加技に移行可能／ヒット後一定時間すべての攻撃がCH扱い／※2
	縛・鶴	18	5	立／屈／空F	R	6+暗転後9	3	40	−24	ヒット時サイクバーストを使えない／強制基底30%／25～36追加技に移行可能／ヒット後すべての攻撃がガード不能になる（1発のみ）、一定時間たつか攻撃を一度攻撃を当てると解除／※2
	縛追加攻撃（P）	15	4	–	R	15	3	5	+10	空中ヒット時ダウン効果／硬直差は立ちヒット時のもの／一定時間相手のPボタンを封印
	縛追加攻撃（K）	10×2	4	–	R	18	3(6)、3(7)5	8	–	7～35空中判定／2段目ヒット時ダウン効果／最大2ヒット／一定時間相手のKボタンを封印
	縛追加攻撃（S）	20	5	–	R	15	1	14	+5	空中ヒット時たたき付け+ダウン／気絶値無し／硬直差は立ちヒット時のもの／一定時間相手のSボタンを封印
	縛追加攻撃（HS）	24	5	–	R	8	16	16	–	8～空中判定／ヒット時浮かせ効果（40）／一定時間相手のHSボタンを封印
	縛追加攻撃（D）	5×7	3	–	R	9	3(4)8	20	–	ヒット時ダウン効果／一定時間相手のDボタンを封印
	三枚畳返し	30×3	1	全	F	14	16	全体47	−3	基底90%／ヒット時壁バウンド効果（32、CH時100）／1～22被CH判定／1段目、2段目ヒットストップ0／FRタイミング20～22／硬直差は3段目をガードさせた時の物／畳1枚の持続は6／攻撃をくらうと同時に攻撃判定消失
覚醒	連ね三途渡し	60×3	5	立／屈／空F	R	7+暗転後1	6(9)5(11)2	22	−5	1～9対打撃無敵／ダウン復帰不能時間40／1段目気絶値無し、2段目0.5倍、3段目1倍
一撃	画竜点睛	全体力	–	全	–	7+暗転後10	画面端まで	19	−15	一撃必殺準備84／1～12対打撃無敵

※1：梅喧がガードしたときのヒットストップ中でも動作が進む　※2：1～42対打撃無敵／地上ヒット時よろけ効果（最大85）／空中ヒット時ダウン効果

faust

分類	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	10	2	立／屈／空F	必JR	5	4	6	+2	−
立ち	K	26	3	立／屈／空F	必JR	7	8	11	−5	CH時浮かせ効果(40)
立ち	近距離S	30	3	立／屈／空F	必JR	8	6	6	+2	−
立ち	遠距離S	42	3	立／屈／空F	必R	7	6	28	−20	先端部分10でヒット
立ち	HS	24×3	4	立／屈／空F	必R	9	2、2、2	17	−2	1〜2段目ヒットストップ7
立ち	➡+P	32	3	立／屈／空F	必R	8	3	26	−15	1〜7ひざ上無敵／ヒット時浮かせ効果(20)
立ち	➡+HS	80	5	立／空F	必R	25	9	45	−35	43〜57足元以外無敵／58〜60低姿勢
立ち	ダスト	25	3	立／空F	R	28	2	15	−3	1〜13、42〜44対打撃無敵／硬直終了まで被CH判定
立ち	デッド	25	3	全	R	9	4	20	−10	1〜16無敵／17〜28投げ無敵／25〜32ひざ上無敵／ヒット時壁バウンド効果／地上ヒット時ダウン復帰不能時間28／全体32
しゃがみ	P	12	1	屈／空F	必R	7	2	7	+1	基底70%
しゃがみ	K	12×3	2	立／屈／空F	必JR	7	3、3、6	5	+1	13〜21低姿勢／基底80%／2〜3段目ガード段「屈／空F」
しゃがみ	S	28	3	立／屈／空F	必JR	9	9	12	−7	1〜3低姿勢／地上CH時よろけ効果(最大39)／空中ヒット時引き寄せ効果
しゃがみ	HS	42	5	立／屈／空F	必R	14	2	21	−4	−
しゃがみ	足払い	38	3	屈／空F	必JR	13	3	23	−12	強制基底80%
ジャンプ	P	13	1	立／空	必R	7	6	6	−	−
ジャンプ	K	20	3	立／空	必JR	7	5	18	−	基底90%
ジャンプ	S	28	3	立／空	必R	13	3	20	−	−
ジャンプ	HS	55	4	立／空	必R	9	8	12	−	−
ジャンプ	D	40	3	立／空	必R	12	11	21	−	地上CH時よろけ効果(最大39)／空中ヒット時たたき付け効果(24)／着地後硬直4／気絶値1.5倍
ジャンプ	⬇+K	35	5	全	必R	10	着地まで	着地後6	−	出始めの2F間をフォルトレスでキャンセルした場合、着地後硬直4
投げ	通常投げ	60	−	45dot	R	−	−	−	−	ヒット時横ふっ飛び+ダウン効果／強制基底50%
投げ	空中投げ	55	−	88dot	−	−	−	−	−	ヒット時横ふっ飛び+ダウン効果／強制基底50%

分類	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
必殺技	レレレの突き	30	5	立／屈／空F	R	20	12	18	−11	地上ヒット時21〜38まで追加技に移行可／先端部分30でヒット
必殺技	引き戻し	−	−	−	F	−	−	全体56	+6	FRタイミング43〜45／43〜50ここからが見所ですよ！に移行可／50オイッスに移行可／硬直差は立ちヒット時のもの
必殺技	オイッス！	30	5	立／屈／空F	R	9	4	0	+15	ヒット時浮かせ効果(85)／20〜75追加技に移行可／ヒット時硬直70
必殺技	声が小さい	−	−	−	−	−	−	全体38	−	2〜38無敵／27追加技に移行可
必殺技	もう一丁オイッス！	60	5	空F	R	43	8	18	−	ヒット時たたき付け+ダウン効果
必殺技	炎のオイッス！	100	5	空F	R	37	6	18	−	ヒット時バウンド効果(120)／強制基底50%／自動でジャンプ属性付加
必殺技	愛	1、40	2、3	全	F	21	接着まで(14)3	全体39	−	2段目地上ヒット時ダウン効果／ダウン引き剥がし効果／ダウン復帰不能時間30／着地後硬直5／FRタイミング24〜25／2段目自分にもヒットする(攻撃力30)
必殺技	ごーいんぐまいうぇい(通常版)	18×4	5	全	R	7	32	22	+8	ヒット時浮かせ効果(21)／ヒットストップ7／最大4ヒット／技中に着地した場合着地後硬直8／硬直差は最低空(発生11)のときのもの
必殺技	何が出るかな？	−	−	−	−	13〜	−	−	全体23	硬直終了まで被CH判定／13以降必ずアイテムは出る
必殺技	槍点遠心乱舞	40	3	立／屈／空F	R	9	4(4)4	7	−21	動作中空中判定／ヒット時スライドダウン効果(54／スライド39)／28〜追加技に移行可／攻撃判定は後方→前方の順に出る／前方の攻撃発生17／降りモーションは全体24／硬直差は最速で降りたときのもの／メス乗り状態：メス部分無敵／待機中&派生技は空中判定／最後の行動から180で自動的に解除
必殺技	前方移動	40	3	立／屈／空F	R	4	3	16	−5	CH時壁バウンド効果(60)
必殺技	後方移動	40	3	立／屈／空F	R	4	3	16	−5	1〜7対打撃無敵／ヒット時バウンド効果(50)／攻撃後自動的に相手の方向を向く
必殺技	極小ジャンプ	−	−	−	−	−	−	全体18	−	−
必殺技	くびびよーん	30	3	立／空F	R	4	3	7	+4	ヒットストップ6
必殺技	ぐろーいんぐふらわー	35	3	立／空F	R	7	6	23	−15	1〜6打撃無敵／13〜22頭上の華にくらい判定あり／気絶値2.0倍
必殺技	華だろ？俺、華だろ？	30	3	屈／空F	R	16	2	9	+3	ヒット時浮かせ+引き寄せ効果(35)／ダウン引きはがし効果／強制基底70%
必殺技	ごーいんぐまいうぇい(派生版)	16×4	5	全	RF	9	32	23+着地3	−27	ヒット時浮かせ効果(36)／ヒットストップ7／FRタイミング41〜46／最大4ヒット
必殺技	何が出るかな？	−	−	−	−	13〜	−	全体17	−	1〜16被CH判定／9以降必ずアイテムは出る
必殺技	メッタ斬り	15×8	3	空F(100dot)	R	5	48	12	−	8段目ヒット時ダウン効果／1〜7段目ダウン復帰不能時間30／ヒットストップ0／1の時点で相手が投げられる状態なら攻撃モーション(全体64、被CH判定)に移行、それ以外は空振りモーション(全体34)に移行
必殺技	前からいきますよ	44	3	全	RF	51	1	30	−17	21〜32対打撃無敵／33〜44無敵／ヒット時壁バウンド効果(22)／FRタイミング49〜51
必殺技	後ろからいきますよ	44	3	全	RF	51	1	30	−17	21〜32対打撃無敵／33〜44無敵／ヒット時壁バウンド効果(22)／FRタイミング49〜51／22〜33、FB後ろからいきますよに移行可能
必殺技	上からいきますよ	38	3	立／空F	RF	47	20	26+着地6	−	21〜32対打撃無敵／33〜42無敵／47対打撃無敵／ノーマルヒット時ダウン効果／CH時バウンド効果(82)／FRタイミング21〜22と跳ね返りモーション中の14〜17／相手しゃがみ時63でヒット(相手ソル)
必殺技	挑発(顔フラッシュ)	0	1	空F	R	49	98	24	−	62から移動とガード以外の行動でキャンセル可
必殺技	ドーナツ	30回復	−	−	−	53[51]	216	−	−	ドーナツがある状況で何が出るかな？を出せない
必殺技	チョコレート	−	−	−	−	53[51]	216	−	−	チョコレートがある状況で何が出るかな？を出せない
必殺技	ハンマー	44	5	全	−	13[9]	43[45]	−	−	基底90%／気絶値2倍／攻撃判定が消えたら何が出るかな？を出せる
必殺技	ちびファウスト	25	3	全	−	39[35]	−	−	−	落下中ちびファウストは無敵／着地後は飛び道具と相殺する／ちびファウストヒットor着地後何が出るかな？を出せる
必殺技	ちびロボカイ	25	3	全	−	39[35]	−	−	−	落下中ちびロボカイは無敵／着地後は地上ヒット時ダウン効果、飛び道具と相殺する／ちびロボカイヒットor着地後何が出るかな？を出せる／ダウン引き剥がし可能
必殺技	ちびポチョムキン	25×3	5	全	−	13[9]	−	−	−	落下中ちびポチョムキンは無敵／ヒットorガードor相殺時ちびポチョムキン1〜42無敵、43再び発生／着地後は3回まで飛び道具と相殺する／ちびポチョムキンヒットor着地後何が出るかな？を出せる／空中ヒット時たたき付け効果／ガード硬直20
必殺技	時限爆弾	80	5	全	−	134[132]	12	−	−	ヒット時ダウン効果／ケズリ値2倍／爆発は自分にもヒットする／攻撃発生2F前から何が出るかな？を出せる
必殺技	メテオ	36×6	5	全	−	196[192]	−	−	−	気絶値0.5倍／飛び道具貫通／メテオの全攻撃判定消失後に何が出るかな？を出せる
必殺技	毒薬	10	2	全	−	89[86]	50	−	−	ヒットストップ6／ヒット時毒効果(効果時間375)／攻撃発生10F目から何が出るかな？を出せる
必殺技	コイン	10	3	全	−	13[9]	169[171]	−	−	ヒットストップ7／コインが消えたら(空振り時攻撃判定が消えてから42F後、ヒットorガード時地面に落ちてから26)何が出るかな？を出せる／ヒットしたラウンド中もう一丁オイッス、いきなりオイッスが炎のオイッスに変化
必殺技	タライ	44	5	全	−	備考参照	接着まで	−	−	基底85%／空中ヒット時たたき付け効果／気絶値1.5倍／攻撃判定が消えたら何が出るかな？を出せる／立ち状態の相手に78[77]でヒット(相手ソル)
必殺技	チクワ	15回復	−	−	−	53[51]	216	−	−	テンションバランスがMAXになる／チクワがある状況で何が出るかな？を出せない
必殺技	鉄アレイ	50	5	全	−	13	40	−	−	ヒット時横ふっ飛び効果(50)／ガード時ガード硬直25／気絶値2倍
必殺技	ここからが見所ですよ！	40	5	立	R	15	2	22	−6	1〜8、38〜39対打撃無敵／ヒット時壁張り付き効果／18〜35追加技に移行可
FB	いきなりオイッス！	60	5	立／空	R	19	6	12	+1	1〜空中判定／1〜8頭部のみくらい判定あり／ヒット時バウンド効果(40)／基底50%／硬直終了まで被CH判定／技後空中に居る時間4F
FB	レレレの超突き	40	4	全	R	14	着地まで	1	−10	基底80%／技後メス乗り状態に移行／硬直差は最速で降りたときのもの／ダウン引き剥がし可能
FB	後ろからいきますよ	60	3	全	RF	9	1	30	−17	1〜8打撃無敵／ヒット時壁バウンド効果(32、CH時120)／FRタイミング6〜8
FB	視聴者全員サービスぅ	80	5	全	−	1+暗転後0	2	全体1	−9	動作中対打撃無敵／ヒット時ダウン効果／ケズリ値2倍／爆発は自分にもヒットする／硬直差は爆発ガード時のもの
覚醒	な・な・な・何が出るかな？	−	−	−	−	1+暗転後6〜	−	全体51	−	1〜6対打撃無敵／硬直終了まで被CH判定／アイテム出現は7、17、27、37
覚醒	刺激的絶命拳	30+α	5	屈／空F	RF	11+暗転後1	80	66	−46	1〜15無敵／16〜17対打撃無敵／ヒット後ダウン効果／攻撃力のαは宝箱の内容物によって100or150or190or自分に10となる／気絶値無し／FRタイミングは挑発ポーズ中の39F間
一撃	今週のYAMABA	全体力	−	全	−	5+暗転後12	4	20	−5	一撃必殺準備82

※：アイテムの[ ]はメス乗り状態時のデータ

Chipp Zanuff

	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	6	1	立／屈／空F	連必JR	4	2	6	+2	－
	K	12	1	立／屈／空F	連必JR	5	5	8	−3	基底85%
	近距離S	28	3	立／屈／空F	必JR	4	1	11	+2	－
	遠距離S	26	3	立／屈／空F	必JR	6	1	19	−6	－
	HS	36	5	立／屈／空F	必JR	7	7	12	±0	－
	➡+P	18×2	3	立／屈／空F	必JR	9	3(9)5	10	−1	1〜11ひざ上無敵
	➡+K	20	2	立／空	RF	19	7	3+着地3	−1	5〜空中判定／CH時スライドダウン効果(42／スライド28)／基底75%／FRタイミング16〜18
	➡+HS	60	5	立／屈／空F	必JR	17	6	15	−2	地上ヒット時よろけ効果(最大35)／空中ヒット時バウンド効果(28、CH時46)
	ダスト	17	3	立／空F	R	27	4	9	+1	－
	デッド	25	3	全	R	11	5	15	−6	1〜15無敵／16〜25対投げ無敵／ヒット時壁バウンド効果(地上28)／基底50%／全体30
しゃがみ	P	6	1	立／屈／空F	連必R	4	2	7	+1	基底80%
	K	8	1	屈／空F	必R	5	4	7	−1	基底70%
	S	28	3	立／屈／空F	必R	7	4	11	−1	－
	HS	34	5	立／屈／空F	必R	7	10	19	−10	ヒット時浮かせ効果(30、CH時56)／基底80%
	足払い	26	2	屈／空F	必R	9	2	18	−8	5〜10足元無敵
ジャンプ	P	8	1	立／空	連必R	5	4	4	－	－
	K	16×2	1	立／空	連必JR	5	6、2	8	－	2段目空中ヒット時たたき付け効果
	S	28	3	立／空	必JR	9	10	18	－	－
	HS	26×2	3	立／空	必R	8	6、6	26	－	－
	D	32	3	立／空	必R	6	8	18	－	基底80%／ヒット時たたき付け効果(18)／CH時スライドダウン効果(54／スライド32)／着地後硬直5
投げ	通常投げ	60	－	36dot	－	－	－	－	－	ヒット時ダウン効果／強制基底50%
	空中投げ	60	－	88dot	－	－	－	－	－	ヒット時ダウン効果／強制基底50%

必殺技	削岩脚	16×3	1	立／空	必R	8	着地まで	着地後3	－	ヒットストップ5／高度制限あり／着地後硬直は移動以外の行動でキャンセル可／最大3ヒット
	三角跳び	－	－	－	－	－	－	－	－	硬直終了まで被CH判定／高度制限あり／1〜10壁に張り付く／11移動開始／12〜行動可能／2〜3段ジャンプできる状態でのみ使用可能／殺式転移、幻朧斬・陽、ジャンプ攻撃からキャンセル可能／動作開始後にレバーが⬋、➡、⬉以外に入れられていた場合、急角度で落下
	αブレード	44	4	立／屈／空F	R	18	15	着地後34	−32	1〜空中判定／5〜17低姿勢／15〜32相手をすり抜ける／ヒット時浮かせ効果(30)／硬直中しゃがみ状態／ヒットストップ0／37〜51追加技に移行可能
	αプラス	38	4	立／屈／空F	RF	8	12	12	−7	ヒット時たたき付け+ダウン効果／CH時壁張り付き効果(80／張り付き30)／動作中しゃがみ状態／FRタイミング6〜7
	空中αブレード	40	3	全	RF	14	14	着地後21	−22	4〜13低姿勢／4〜27相手をすり抜ける／ヒット時浮かせ効果(45)／着地後硬直中しゃがみ状態／ヒットストップ0／FRタイミング14〜16／硬直差は地上から最速で出したとき(発生17)のもの
	βブレード	45	3	立／屈／空F	RF	5	22	17+着地10	−35	1〜8無敵／9〜12対打撃無敵／9〜空中判定／ヒット時横ふっ飛び(根元37、持続30)／CH時横ふっ飛び+ダウン効果／FRタイミング29〜30／自動でジャンプ属性付加
	空中βブレード	40	5	全	R	3	18	着地後8	－	1〜4対打撃無敵／ヒット時横ふっ飛び効果(22)／CH時横ふっ飛び+ダウン効果／着地後硬直中しゃがみ状態
	γブレード	32	3	全	－	15	9	29	+5	ヒット時相手を捕縛(硬直差+27)／捕縛の後半6Fは浮き上がる／飛び道具貫通／ダウン追い打ち時の補正を受けない／空振り時全体52／ヒットorガード時終了モーションに移行(全体21)／※1
	殺式転移(P)	－	－	－	－	－	－	全体25	－	9〜11対打撃無敵
	殺式転移(K)	－	－	－	－	－	－	全体30	－	10〜12対打撃無敵
	殺式転移(S)	－	－	－	F	－	－	全体34	－	10〜15対打撃無敵／10〜19空中判定／31Fから動作キャンセル可能／FR後自動でジャンプ属性付加／FRタイミング16〜18
	殺式転移(HS)	－	－	－	F	－	－	全体20	－	10〜12対打撃無敵／10〜空中判定／FRタイミング13〜14
	殺式転移(D)	－	－	－	F	－	－	全体20	－	10〜12対打撃無敵／10〜空中判定／FRタイミング13〜14
	殺式迷彩	－	－	－	－	－	－	全体29	－	迷彩の持続時間は硬直が解けてから479F間／攻撃をくらうかガードすると効果終了／重ねがけ可能(2回まで)
	幻朧斬	90	－	10dot	F	29	12	着地後10	－	12〜13、17〜41対打撃無敵／14〜空中判定／ヒット時ダウン効果／1〜11被CH判定／着地後硬直中しゃがみ状態／空振り時は全体51／強制基底50%／FRタイミングはヒット後35〜36／15〜27追加技に移行可能
	冽掌	18	3	立／屈／空F	R	13	5	10	−1	14〜動作終了まで追加技に移行可能／CH時浮かせ+ダウン効果／ダウン復帰不能時間26
	麓砕	22	5	屈／空F	R	8	1	25	−7	6〜8足元無敵／地上CH時よろけ効果(最大47)／9〜動作終了まで追加技に移行可能
	穿踵	30	4	立／空F	RF	25	6	10+着地12	−11	9〜10低姿勢／15〜空中判定／ヒット時バウンド効果(35)／FRタイミング15〜17／自動ジャンプ属性付加
	空中挑発(失敗版)	1	1	全	－	23	－	着地後6	－	ヒットストップ0／飛び道具と相殺しない／1で技成立(使用したことになり再度空中挑発を使用すると成功版になる)／硬直終了まで被CH判定／※1
	空中挑発(成功版)	1	2	全	－	8	－	全体16+着地3	－	基底80%／飛び道具と相殺しない／1で技成立／※1
FB	幻朧斬・陽	70	5	立／屈／空F	R	1	10	29+着地3	−17	ヒット時浮かせ+ダウン効果／着地まで被CH判定／ヒットストップ0／強制基底85%
	αブレード	44	4	立／屈／空F	R	27	15	25	−23	ヒット時壁バウンド効果(60)／硬直終了まで被CH判定／硬直中しゃがみ状態／ヒットストップ0
	βブレード	30、20×3	4	全	R	4	3(3)7(7)13	30+着地5	−28	1〜7無敵／8〜26打撃無敵／ヒット時浮かせ効果(根元40、持続50)／27〜50被CH判定／ヒットストップ7／着地後硬直中しゃがみ状態
	γブレード	32	3	全	－	15	9	19	+15	ヒット時相手を捕縛(93)、捕縛終了後浮かせ効果(60)／捕縛終了後の吹き飛びは最後に当てた攻撃のヒット効果になる／1〜33被CH判定／飛び道具貫通／ダウン追い打ち時の補正を受けない／ヒットorガード時終了モーションに移行(全体11、1〜2被CH判定)
覚醒	斬星狼牙	30×5、110	5	立／屈／空F	RF	21+暗転後4	－	着地後32	－	1〜30無敵／31〜33対打撃無敵／1〜5段目ヒット時浮かせ効果(120)／6段目ヒット時ダウン効果／6段目のみヒットストップ0／FRタイミング25〜28、2段目ヒット後壁を蹴った瞬間から4Fの間／5段目をヒットorガードさせたときのみ6段目に移行し、その場合着地後硬直87
	万鬼滅砕	7×26、30×4	3×26、5×4	立／屈／空F	R	1+暗転後2	－	着地後10	−48	3〜10対打撃無敵／27〜30段目ヒット時浮かせ(27段目28、28〜30段目57)／ガード時着地まで被CH判定／1〜26段目ヒットストップ0／27〜30段目ヒットストップ7／初段が発生しなかった場合全体27／発生は距離によって異なる
一撃	ディエルタ・エンド	全体力	－	立／屈／空F	－	56+暗転後0	119	43+着地16	－	一撃必殺準備94

※1：攻撃をくらうと同時に攻撃判定消失

	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	11	1	立／屈／空F	連必JR	5	5	6	−1	ダウン復帰不能時間13
	K	22	3	屈／空F	必JR	7	9	9	−4	基底90%
	近距離S	40	3	立／屈／空F	必JR	9	3	11	±0	−
	遠距離S	36	3	立／屈／空F	必JR	12	7	18	−11	−
	HS	58	5	立／屈／空F	必R	15	7	16	−4	−
	➡+P	35	4	立／屈／空F	必JR	13	7	19	−9	1〜4上半身無敵／5〜14ひざ上無敵／CH時浮かせ効果(50)／基底90%
	➡+K	40	5	立／空F	必JR	18	3	20	−4	基底85%／1〜15投げ無敵
	➡+HS	90	5	立／屈／空F	必RF	23	5	30	−11	基底50%／ヒット時壁バウンド効果(28)／ガード時ガード硬直23／気絶値0.75倍／FRタイミング20〜21
	ダスト	30	5	立／空F	R	31	10	6	+3	硬直終了まで被CH判定
	デッド	35	3	全	R	13	20	3	−9	1〜17無敵／18〜32対投げ無敵／18〜35被CH判定／基底50%
しゃがみ	P	12	1	屈／空F	必R	9	4	8	−2	基底80%
	K	16	2	屈／空F	必R	7	4	14	−6	基底90%
	S	36	4	立／屈／空F	必R	13	3	16	−2	ヒット時引き寄せ効果／地上CH時よろけ効果(最大43)
	HS	66	5	立／屈／空F	必RF	13	5	35	−21	ヒット時浮かせ効果(30)／気絶値1.25倍／FRタイミング13〜15
	足払い	35	3	屈／空F	必R	12	5	14	−2	強制基底80%
ジャンプ	P	18	1	立／空	連R	5	9	6	−	−
	K	22	3	立／空	JR	9	8	13	−	−
	S	32	3	立／空	R	14	6	23	−	地上CH時地面バウンド+ダウン効果／空中ヒット時叩きつけ効果(25)／CH時バウンド効果(60)
	HS	40	4	立／空	R	11	6	16	−	−
	D	45	4	立／空	R	11	着地まで	着地後8	−	空中ヒット時たたき付け効果(40)／着地後硬直中しゃがみ状態／ダウン引き剥がし効果
投げ	通常投げ	45、30	−	55dot	F	−	−	−	−	ヒット時浮かせ+ダウン効果／1段目強制基底50%／FRタイミング40〜44
	空中投げ	70	−	104dot	−	−	−	−	−	ヒット時たたき付け効果(32)／強制基底50%

	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
必殺技	メガフィスト・前方	50	3	立／空	RF	25	8	0+着地13	−9	ヒット時叩きつけ効果／FRタイミング16〜17、25〜26／1〜下半身無敵／4〜空中判定／ガード時攻撃レベル2／
	メガフィスト・後方	50	5	立／空	RF	25	9	0+着地6	+4	ヒット時叩きつけ効果／1〜下半身無敵／5〜空中判定／地上CH時よろけ効果(最大47)／FRタイミング25〜26、28〜29／
	スライドヘッド	40、0	5	屈／空F、ガード不能	RF	23	2(2)1	25	−11	1〜16、26〜35ひざ上無敵／地上ヒット時ダウン効果／追撃はダウン追い打ち扱い／2段目(地震部分)ヒットストップ0／基底90%／最大1ヒット／FRタイミング26〜28
	ハンマフォール	60	4	立／屈／空F	RF	19〜35	2	27	−18	地上ヒット時ダウン効果(22)／FRタイミングは発生した瞬間の1F後／2〜攻撃判定発生の9F前まで追加技に移行可／1〜攻撃判定出現後1まで相手の攻撃を1度だけ通常時の半分のダメージで耐えられる／発生は距離で変化／30でタメ完了
	ハンマフォールブレーキ	−	−	−	F	−	−	全体15	−	FRタイミング3〜10
	F.D.B.	40	4	全	R	21	3	12	+2	地上ヒット時よろけ効果(最大65)／CH時壁張り付き効果(88／張り付き28)／4〜14飛び道具を跳ね返せる
	F.D.B.飛び道具返し	16	3	全	−	1	−	全体22	−	硬直終了まで対打撃無敵／地上ヒット時よろけ効果(最大35)／ダウン復帰不能時間60／飛び道具貫通
	ポチョムキンバスター	160	−	176dot	−	3	1	−	−	3〜5無敵／1〜16対投げ無敵／空振り時全体40／追撃可能時間12／気絶値0.5倍／強制基底75%
	ヒートナックル	0、15×	1、5×3	ガード不能、空F×3	RF	14	1	22	−	1〜3段目ダウン効果／4段目ヒット時浮かせ効果(45)／つかみ後50(3段目の後)追加技に移行可／相手はスラッシュバックで防御可能／空振り時のみFR対応24〜25
	ヒートエクステンド	2、40、95	5	空F	R	−	−	−	−	ヒット時浮かせ効果(80)
FB	ジャッジガントレッド	85	5	立／屈／空F	R	28	6	28	−15	ヒット時バウンド効果(地上38)／基底85%／2〜23or耐えモーション中1〜5に相手の攻撃をくらうと、耐えモーションに移行／24〜28or耐えモーション中6〜10に相手の攻撃をくらうと、耐えながら攻撃／耐えモーション中7回以上攻撃をくらった場合強制発動／耐えモーションからの攻撃発生10／6〜24停止可能
	ジャッジガントレッド(停止)	−	−	−	−	−	−	全体14	−	−
	空中ポチョムキンバスター	0、140	5	空F	RF	5	1	着地後12	−	ヒット時ダウン効果／着地するまで被CH判定／着地後硬直中しゃがみ状態／2段目強制基底75%／ヒット時ジャンプ方向と逆方向に跳び上がる／ガード時のみロマキャン可能／FRタイミングは相手を放り投げてから9〜11
覚醒	ガイガンター	45	5	全	−	9+暗転後8	48	全体41	+9	1〜9無敵／10〜16打撃無敵／地上ヒット時よろけ効果(最大55)／ダウン復帰不能時間75／気絶値3倍／16〜29追加技に移行可／飛び道具貫通
	ガイガンティックブリッド	126	5	立／屈／空F	R	51	24	14	−19	ヒット時壁バウンド効果(60)／気絶値無し
	ヘブンリーポチョムキンバスター	170	−	−	−	12+暗転後1	15	10	−	1〜12無敵／13〜27上半身無敵／13〜空中判定／ヒット時ダウン効果／気絶値0.5倍
一撃	マグナムオペラ	全体力	−	全	−	11+6	12	16	−9	一撃必殺準備全体68／準備中9〜60ひざ上無敵／9〜28対打撃無敵

分類	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	9	1	立／屈／空F	連必JR	6	4	7	−1	基底90%
立ち	K	12	1	屈／空F	必JR	8	3	9	−2	基底70%
立ち	近距離S	30	3	立／屈／空F	必JR	9	5	9	±0	—
立ち	遠距離S	20×3	3	立／屈／空F	必R	6	3、5、3	20	−9	ヒットストップ6／CH時のけぞり16
立ち	HS	25×3	5	立／屈／空F	必R	13	2、6、3	15	+1	地上CH時よろけ効果（最大41）／ヒットストップ7／3段目のみキャンセル不可能
立ち	➡+P	22×2	3	立／屈／空F	必JR	13	4、4	12	−2	1〜16上半身無敵／基底90%
立ち	➡+K	30	3	立／空F	必R	18	5	18	−9	基底75%／ヒット時強制しゃがみくらい
立ち	➡+HS	50	5	立／屈／空F	R	13	15	20	−16	ヒット時浮かせ効果（28）／攻撃判定終了から必殺技キャンセル可能
立ち	ダスト	18	3	立／空F	R	26	3	24	−13	硬直終了まで足元無敵
立ち	デッド	25	3	全	R	13	9	18	−13	1〜21無敵／22〜36対投げ無敵／ヒット時浮かせ効果（20）／CH時ダウン効果／基底50%
しゃがみ	P	8	1	立／屈／空F	連必R	5	4	8	−2	基底80%
しゃがみ	K	18	3	立／屈／空F	必R	7	2	12	±0	基底90%
しゃがみ	S	24	3	立／屈／空F	必R	9	4	16	−6	—
しゃがみ	HS	50	5	立／屈／空F	必R	11	6	19	−6	ヒット時浮かせ効果（26）
しゃがみ	足払い	20	3	屈／空F	必JR	9	6	15	−7	—
ジャンプ	P	13	1	立／空	連必R	5	4	16	—	基底90%
ジャンプ	K	18	3	立／空	必JR	6	6	8	—	基底90%
ジャンプ	S	22	3	立／空	必R	7	12	12	—	基底80%
ジャンプ	HS	33	3	立／空	必R	11	6	12	—	—
ジャンプ	D	40	3	立／空	必R	11	4	19	—	ヒット時横ふっ飛び効果（30）／着地後硬直5
投げ	通常投げ	50	4	49dot	6	—	—	—	—	ヒット時ダウン効果／強制基底50%
投げ	空中投げ	60	4	88dot	6	—	—	—	—	ヒット時ダウン効果／強制基底50%

分類	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
必殺技	インヴァイトヘル（S）	40	3	屈／空	—	18	48	全体42	+2	地上ヒット時ダウン効果／1〜26被CH判定／※1
必殺技	インヴァイトヘル（HS）	40	3	屈／空	F	18	36	全体42	+2	地上ヒット時ダウン効果／1〜26被CH判定／FRタイミングは12〜13／※1
必殺技	ブレイク・ザ・ロウ	—	—	—	—	—	—	全体 26〜167	—	5〜6上半身無敵／7〜9ひざ上無敵／1〜9対投げ無敵／10〜無敵（地面に潜る）／潜るまで＆出現時被CH状態／潜り中追加技に移行可／潜り時間によって出現時のスキが変化／1段階（潜り時間1〜59）：全体16、1〜2対投げ無敵、1〜4ひざ上無敵／5〜10上半身無敵／2段階（60〜121）：全体24、1〜4無敵、5〜6対打撃無敵、7〜8ひざ上無敵／9〜16上半身無敵／3段階（122）：全体36、1〜5対投げ無敵、1〜10ひざ上無敵、11〜22上半身無敵
必殺技	追加シャドウギャラリー	40	4	立／空	R	10+20	3	22+着地5	−13	1〜2低姿勢／3〜8足元以外無敵／7〜空中判定／ヒット時スライドダウン効果（60／スライド36）
必殺技	エディ召還	—	—	—	—	—	—	全体38	—	12で分身実体化／硬直終了まで被CH判定／分身待機中は分身ゲージが徐々に減少／分身ゲージMAX〜0までの所要時間1000／分身ゲージ0からMAXに回復するまでの所要時間446／召還のコマンドで分身を戻せる（全体硬直29、被CH判定無し）／コマンド入力後7で分身のくらい判定は消える／戻し時（白分身ゲージ）に分身ゲージ0からMAXまで回復するまでの時間は286／※2
必殺技	小攻撃	20	2	全	—	11+10	3	12	—	1〜11無敵／ヒットストップ6／消費量151／※2
必殺技	移動攻撃	24×2	3、4	全	—	11+13	1（14）3	31	—	31〜50無敵／ヒットorガード時引き寄せ効果／ダウン復帰不能時間1段目19、2段目23／ヒットストップ1段目6、2段目7／消費量241／※2
必殺技	対空攻撃	40	3	全	—	11+11	8	23	—	26〜32無敵／ヒット時壁バウンド効果（30）／消費量181／※2
必殺技	シャドウホール	20	2	全	—	30	214	23	—	12〜動作終了まで無敵／2から分身ゲージ回復開始／ヒット時捕縛／ヒットストップ6／気絶値無し／基底80%／ダウン引き剥がし効果／捕縛中のけぞり以外のヒット効果のある技を当てた時点で終了（捕縛時間最大175）／ヒット時しゃがみ状態ならしゃがみ状態のまま、それ以外は立ち状態のまま捕縛する／攻撃判定は相手が攻撃判定内に居るときのみ出る／消費量全部／※2
必殺技	中段攻撃	24	5	立／空	—	28	28	全体37	—	28〜36無敵／ヒットストップ7／基底80%／相手しゃがみ時25でヒット（相手ソル）／飛び道具判定／14以降必ず発生／消費量621／※2
必殺技	転移	—	—	—	—	—	—	全体18	—	1〜16無敵／16で分身実体化、20から操作可能／硬直終了まで被CH判定／消費量201
必殺技	小攻撃（ヴァイス）	20	2	全	—	11+7	2	16	—	ヒットストップ6／消費量121
必殺技	移動攻撃（ヴァイス）	16×3	3	全	—	11+14	29	25	—	ヒットストップ6／消費量301
必殺技	対空攻撃（ヴァイス）	40	4	立／屈／空F	—	11+9	12	31	—	ヒット時浮かせ効果（地上28）／消費量201
必殺技	ドリルスペシャル（ヴァイス）	34×3	3	屈／空	—	11+147	36	—	—	コマンド入力後13で分身のくらい判定は消える／消費量全部／飛び道具貫通／3段目のみガード段「全」／ダウン復帰不能時間29
必殺技	中段攻撃（ヴァイス）	25	2	立／空	—	11+19	16	22	—	基底70%／ヒット時たたき付け効果（40）／ヒットストップ6／消費量301
必殺技	ドランカーシェイド	30	3	立／屈／空F	RF	9	10	10	−6	1〜18対投げ無敵／CH時壁バウンド効果（80）／FRタイミング9〜10／飛び道具跳ね返し判定は3〜18
必殺技	ダムドファング	77	—	70dot	F	6	1	—	—	硬直終了まで被CH判定／空振り時全体24／強制基底50%／FRタイミング相手と離れ始めてから7〜10／FR時移動制限解除
必殺技	シャドウギャラリー	40、25	4	立／屈／空F	RF	出現後7	6（12）3	24+着地7	−17	地面から出現するまで空中判定／出現後1〜12足元以外無敵／7〜空中判定／1段目浮かせ効果（60）／2段目ヒット時横ふっ飛び効果（20）／FRタイミング地面から出現後19〜21／1段目のみガード時硬直差−31／最低空時発生15
必殺技	飛行	—	—	—	—	—	—	全体91	—	レバーで任意の方法に移動可能／動作中ガード不能（フォルトレスは可）
FB	ドリルスペシャル	34×3	3	屈／空、全	F	20	36	全体62	+8	1段目のみ下段判定／2段目以降はガード段[全]／地上ヒット時ダウン効果／1〜31被CH判定／FRタイミング22〜23／10以降必ず発生／飛び道具貫通／ダウン復帰不能時間29
FB	イグゾーション	—	—	—	—	—	—	全体48	—	13で分身ゲージ1000回復／動作中被CH判定
覚醒	アモルファス	82×2	3	立／屈／空F	—	8+暗転後8	6、3	28	−17	1〜17無敵、18〜29対投げ無敵／ヒット時浮かせ効果（1段目地上28、2段目25）／1〜29被CH判定／ヒットストップ0／ケズリ値2倍／攻撃をくらった瞬間に攻撃判定消失／飛び道具貫通
覚醒	イグゼキューターχ	50、100	3	全	R	4+暗転後7	端まで	出現後37	—	3〜17対打撃無敵／1段目ヒット時浮かせ効果（90）／1段目ヒット時のみ2段目発生／2段目ヒット時たたき付け+ダウン効果／ヒットストップ0／硬直終了まで被CH判定／硬直中後半は地面から出現する／地面から出現時の硬直中：1〜10ひざ上無敵、11〜22上半身無敵
一撃	ブラック・イン・マインド	全体力	—	立／屈／空F	—	9+暗転後4	16		−13	一撃必殺準備全体68／準備中9〜60ひざ上無敵／9〜28対打撃無敵

※1：ドリル消失後22F（攻撃判定消失後38）間は同ボタンで出すことはできない。攻撃をくらった次のフレームに攻撃判定消失　※2：戻し時（白分身ゲージ）に分身ゲージ0からMAXまで回復するまでの時間は286　※3：データは分身のもの。消費量は分身を待機しておいたときと同量の分身ゲージ

分類	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	18	1	立／屈／空F	連必JR	7	5	6	−1	−
	K	12	1	立／屈／空F	連必JR	5	6	14	−10	蹴り上げ部分の発生は7
	近距離S	22×2	3	立／屈／空F	必JR	7	3、3	17	−6	−
	遠距離S	28	3	立／屈／空F	必JR	7	2	16	−4	−
	HS	30×2	5	立／屈／空F	必R	6	4(2)2	21	−4	2段目の発生は12
	→+P	22×2	3	立／屈／空F	必JR	7	9、3	20	−9	1〜12上半身無敵／地上CH時よろけ効果（最大39）／基底90%
	→+K	25	4	立／空F	必R	18	4	8	+5	1〜19下半身無敵／20〜21足元無敵／基底80%／相手しゃがみ時20でヒット（相手ソル）
	→+HS	60	5	立／屈／空F	必R	16	3	25	−9	ヒット時たたき付け＋ダウン効果
	ダスト	12	3	立／空F	R	27	3	23	−12	8〜23低姿勢／30〜41足元無敵／硬直終了まで被CH判定
	デッド	20	3	立／屈／空F	R	7	6	33	−25	1〜12無敵／13〜40対投げ無敵／ ヒット時浮かせ効果（40）／基底40%
しゃがみ	P	9	1	立／屈／空F	連必R	5	2	6	+2	基底85%
	K	8	1	屈／空F	連必R	5	2	7	+1	基底75%
	S	26	3	屈／空F	必JR	9	4	15	−3	−
	HS	36	4	立／屈／空F	必JR	11	7	12	−2	基底90%／1〜3低姿勢／ヒット時浮かせ効果（20、CH時48）
	足払い	26	3	屈／空F	必R	13	3	12	−1	10〜21足元無敵
ジャンプ	P	10	1	立／空	連必R	5	6	8	−	−
	K	12	2	立／空	必JR	4	9	9	−	−
	S	26	3	立／空	必R	9	6	12	−	※1
	HS	32	3	立／空	必R	12	3	11	−	ヒット時浮かせ効果（20）／※1
	D	48	4	立／空	必R	17	7	9	−	基底80%／ヒット時壁バウンド効果／着地後硬直6／※1
	↓+HS	22×3	2	立／空	必R	8	4(2)6(2)4	17	−	空中ヒット時ダウン効果（16）
投げ	通常投げ	50	−	40dot	−	−	−	−	−	ヒット時浮かせ効果／強制基底40%／空中の相手に追撃可能な最大時間15
	空中投げ	55	−	88dot	−	−	−	−	−	ヒット時壁バウンド効果（60）／強制基底50%

※1：ヒットorガードした次のフレーム〜動作終了まで空中ダッシュでキャンセル可能

分類	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
必殺技	ラストシェイカー	12×n	3	全	R	10	1(3)×n	8	+5	ヒットストップ6／硬直差は連打無しのもの／8〜追加技に移行可能
	タンデムトップ（S）	40	3	全	F	11	13	15	−1	ヒット時壁バウンド効果（22）／硬直終了まで被CH判定／全体38／FRタイミング3〜4／攻撃をくらうと同時に攻撃判定消失／攻撃判定消失後42F間タンデムトップ、シークレットガーデン、プリティメイズを出せない
	タンデムトップ（HS）	50	3	全	F	60	33	全体32	−	ヒット時壁バウンド効果（28）／硬直終了まで被CH判定／FRタイミング20〜21／攻撃をくらうと同時に攻撃判定消失／攻撃判定消失後42F間タンデムトップ、シークレットガーデン、プリティメイズを出せない
	バッドムーン	24×n	3	立／空	RF	11	着地まで	着地後22	−15	ヒット時浮かせ効果（30）／着地後しゃがみ状態／ヒットストップ6／基底80%／FRは着地後orガード後5〜7／硬直は空振り時のもの／空振り時の硬直1〜15空中判定／硬直差は地上から最速で出したとき（発生16）のもの／高度制限あり
	高速落下	−	−	−	F	−	−	着地後12	−	移動中は相手をすり抜ける／FRタイミング14〜15／地上から最速で出した場合の全体29／高度制限あり／着地後硬直は必殺技でキャンセル可
	前転	−	−	−	−	−	−	全体24	−	2〜3低姿勢／4〜15超低姿勢／相手をすり抜ける／1〜15被CH判定／動作中サイレントフォース回収可能
	アイアンセイバー	36	3	屈／空F	RF	17	画面端まで	18＋着地8	−13	7〜空中判定／ヒット時ダウン効果／基底90%／FRタイミング17〜22
	サイレントフォース（K）	20	2	全	−	11	※1	全体13	−	地上CH時よろけ効果（最大49）／ダウン復帰不能時間33／硬直終了まで被CH判定／基底80%／高度制限あり　※2
	サイレントフォース（S）	20	2	全	−	11	地面or画面端に当たるまで1(2)×n	全体13	−	地上CH時よろけ効果（最大49）／ダウン復帰不能時間33／硬直終了まで被CH判定／基底80%／高度制限あり　※2
	サイレントフォース（HS）	20	2	全	−	16	地面or画面端に当たるまで1(2)×n	全体28	−	地上CH時よろけ効果（最大49）／ダウン復帰不能時間33／硬直終了まで被CH判定／基底80%／高度制限あり　※2
	シークレットガーデン	30×5	3	全	−	56	−	全体74	−	1〜55被CH判定／52以降必ず発生／2〜55追加入力受付（最大4回）／7〜33シークレットガーデン停止に移行可（全体21、被CH判定無し）／飛び道具貫通／攻撃判定消失後27F間タンデムトップ、シークレットガーデン、プリティメイズを出せない
FB	プリティメイズ	22×3	4	全	F	43	41	全体33	−	全体33／1〜20空中判定／ヒット時浮かせ＋引き寄せ効果（35）／ガード時引き寄せ効果／硬直終了までCH判定／22以降必ず発生／攻撃判定消失後42F間タンデムトップ、シークレットガーデン、プリティメイズを出せない／FRタイミング6〜8
	空中プリティメイズ	50	5	全	F	13	33	全体23	−	ヒット時壁バウンド効果（50）／着地するまで被CH判定／12以降必ず発生／攻撃判定消失後42F間タンデムトップ、シークレットガーデン、プリティメイズを出せない／FRタイミング4〜6
	シークレットガーデン	30×5	3	全	−	34	18(8)	全体68	−	5〜空中判定／1〜25、55〜68まで被CH判定／30以降必ず発生／6〜41追加入力受付（最大4回）／飛び道具貫通／攻撃判定消失後27F間タンデムトップ、シークレットガーデン、プリティメイズを出せない
	ロンギヌス	35	5	全	R	5	8	6	+7	ヒット時壁張り付き効果（55／張り付き26）／ガード時ガード硬直20／強制基底80%
覚醒	ウィンガー	40、25×4、80	5	立／屈／空F、立／空F	RF	5+暗転後1	2×5(10)15	着地後30	−21	1〜7無敵／上昇部分浮かせ効果（60）／降下部分壁バウンド効果（60）／FRタイミング23〜24／最後の一撃ヒット時スライドダウン（60／スライド35）
	ウィンガー（空中）	80	5	立／空	R	1＋暗転後6	着地まで	着地後30	−13	基底70%／1〜7打撃無敵／ヒット時スライドダウン効果（60／スライド36）
	エメラルドレイン	36×3	3	全	−	4+暗転後2	−	全体75	−3	5のみ対打撃無敵／ヒット時壁バウンド＋ダウン効果／2段目発生26、3段目発生46
一撃	アイアンメイデン	全体力	−	全	−	5+暗転後29	−	全体165	−62	一撃必殺準備66／硬直差は画面端の相手にガードさせたときのもの

※1：(1)1(1)以降は2(1)×n　※2：サイレントフォースを投げた後、針の上でしゃがむor前転すると回収可（しゃがみモーション中1F、前転モーション中1で回収）。針は地面に刺さってから122以降に回収可能。

分類	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	10	1	立／屈／空F	連必JR	5	4	6	±0	基底80%
	K	20	2	立／屈／空F	必JR	9	6	9	−3	4〜17足元無敵／4〜14対投げ無敵
	近距離S	30	4	立／屈／空F	必JR	7	3	15	−1	−
	遠距離S	33	4	立／屈／空F	必JR	12	3	20	−6	−
	HS	50	5	立／屈／空F	必R	13	4	8	7	13〜16足元無敵／地上CH時よろけ効果（最大47）
	➡+P	44	4	立／屈／空F	必R	16	6	18	−7	1〜18ひざ上無敵／地上ヒット時横ふっ飛び＋ダウン効果／空中ヒット時横ふっ飛び効果／基底90%／気絶値3倍
	➡+P（タメ）	44	4	立／屈／空F	必R	17〜47	6	18	−7〜+11	1〜11ひざ上無敵／地上ヒット時横ふっ飛び＋ダウン効果／空中ヒット時壁張り付き効果（40／張り付き30）／基底90%／発生はボタンを離してから9F後／4〜19空振りキャンセル可能
	➡+HS	70	5	立／屈／空F	必R	16	6	34	−21	地上CH時よろけ効果（最大47）／空中CH時ダウン復帰不能時間80
	➡+HS（タメ）	70	5	立／屈／空F	必R	19〜29	6	31	−18	地上CH時よろけ効果（最大47）／空中CH時ダウン復帰不能時間80／発生はボタンを離してから9後
	➡+HS（最大タメ）	90	5	立／空F	必R	27	6	21	−8	地上CH時よろけ効果（最大47）／空中CH時ダウン復帰不能時間80／相手しゃがみ時29でヒット（相手ソル）／9〜27まで空振りキャンセル可能
	ダスト	22	4	立／空F	R	28	3	18	−4	16以上ボタン押しっぱなしで派生技に移行
	デッド	25	3	全	R	16	6	18	−10	1〜21無敵／22〜37対投げ無敵／ヒット時壁バウンド効果（地上28）／基底50%
しゃがみ	P	10	1	立／屈／空F	連必JR	5	4	6	±0	基底80%
	K	14	1	屈／空F	必R	7	4	9	−3	7〜10低姿勢／基底80%
	S	26	3	立／屈／空F	必R	9	3	15	−4	−
	HS	44	5	屈／空F	必R	14	3	16	±0	地上ヒット時よろけ効果（最大31）／CH時引き寄せ効果（最大43）
	足払い	30	4	屈／空F	必R	7	10	8	−1	−
	↙+K	24	2	屈／空F	RF	8	21	20	−29	5〜7、29〜40低姿勢／8〜28足元以外無敵／地上ヒット時ダウン効果／硬直終了までCH判定／1〜7立ち状態／FRタイミングは29〜30
ジャンプ	P	14	1	立／空	連必R	5	6	6	−	−
	K	24	2	立／空	必R	6	6	8	−	−
	S	30	3	立／空	必JR	13	4	5	−	−
	HS	40	3	立／空	必R	12	10	15	−	ダウン復帰不能時間28／地上CH時浮かせ＋ダウン効果
	D	38	4	立／空	必JR	10	12	24	−	7〜21上半身無敵／ヒット時浮かせ効果（21）／気絶値1.75倍／着地後硬直5／24〜ジャンプ攻撃（P、K、S、HS）でキャンセル可
	⬇+HS	41	3	立／空	必R	13	着地まで	0	−	ガード時攻撃レベル4
投げ	通常投げ	55	−	43dot	−	−	−	−	−	ヒット時ダウン効果／強制基底50%
	空中投げ	60	−	96dot	−	−	−	−	−	ヒット時ダウン効果／強制基底50%

分類	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
必殺技	な〜んてねっ	38	4	屈／空F	R	35	4	25	−12	ヒット時浮かせ効果（40）／ヒット時引き寄せ効果
	イルカさん・横（S）	50	3	全	F	7	10	8+着地3	−9	3〜6、9〜16下半身無敵／7〜8、17〜19足元無敵／1〜空中判定／空振り時着地まで被CH状態／4〜14追加技に移行可能／空中ヒット時スライドダウン効果（48／スライド21） ※1
	イルカさん・横（HS）	50	3	全	F	8	20	7+着地3	−9	4〜7、10〜27下半身無敵／8〜9、28〜30足元無敵／1〜空中判定／空振り時着地まで被CH状態／5〜25追加技に移行可能／空中ヒット時スライドダウン効果（48／スライド21） ※1
	イルカさん・縦（S）	50	3	立／屈／空F	F	8	20	着地後3	−15	1〜3対投げ無敵／4〜空中判定／ヒット時浮かせ＋引き寄せ効果（35）／18〜ガード段立・空／相手しゃがみ時21でヒット（相手ソル）／7〜着地するまで追加技に移行可能 ※1
	イルカさん・縦（HS）	50	3	立／屈／空F	F	8	27	着地後3	−13	1〜3対投げ無敵／4〜空中判定／地上ヒット時浮かせ効果（40）／21〜ガード段立・空／相手しゃがみ時29でヒット（相手ソル）／7〜着地するまで追加技に移行可能 ※1
	レスティブローリング（S）	30	3	立／屈／空F	RF	13	40	22+着地15	−63	13〜空中判定／ヒット時浮かせ効果（35）、出始め2F間のみダウン復帰不能時間40／26〜52追加技に移行可／FRタイミング13〜14
	レスティブローリング（HS）	30	3	立／屈／空F	RF	13	40	24+着地15	−65	13〜空中判定／ヒット時浮かせ効果（40）／26〜52追加技に移行可／FRタイミング13〜14
	空中レスティブローリング（S）	30	3	立／空	RF	10	40	着地後15	−	ヒット時浮かせ効果（30）／23〜49追加技に移行可／FRタイミング10〜12
	空中レスティブローリング（HS）	30	4	立／空	RF	16	40	着地後15	+1	ダウン復帰不能時間35／29〜55追加技に移行可／FRタイミング16〜18／硬直差は地上から最速で出したとき（発生19）のもの
	方向転換	18	2	立／屈／空	R	5	24	着地後15	−	ヒット時浮かせ効果（32）／22〜34追加技に移行可／最大3回まで方向転換できる
	拍手で迎えてください	20、22×1or2or3or6	3	立／屈／空F、全	RF	23	12	21	−19	1〜10上半身無敵／11〜25低姿勢／ヒット時浮かせ効果（16）／全体55／FRタイミング23〜24／飛び道具部分はため解放後17で発生（最速49）／イルカの数：1匹（タメ1〜121）、2匹（タメ122〜271）、3匹（タメ272〜631）、6匹（タメ632〜1113）／1114までタメると3匹で自動放出／飛び道具部分タメ解放した瞬間から必ず発生／空中ヒット時叩きつけ効果（14）／イルカの進行方向にノックバック／打撃部分基底90%
	オーバーヘッド・キッス	40	−	90dot	R	25	1	−	−	19〜25打撃無敵／ヒット時壁バウンド効果（80）／空振り時全体42／強制基底65%
FB	じゃっくはうんど	38	5	立／空F	R	24	10	35	−26	16〜33足元無敵、空中判定／34〜39、48〜51低姿勢／40〜47足元以外無敵／52〜64足元無敵／ヒット時バウンド効果（60）／ダウン引きはがし効果／硬直終了まで被CH状態／強制基底80%
	イルカさん頑張って・横（S派生）	22	3	全	−	1	17	着地後11	+13	ダウン復帰不能時間30／硬直差は密着から最速で派生したもの
	イルカさん頑張って・横（HS派生）	22	3	全	−	1	20	着地後14	+10	ダウン復帰不能時間30／硬直差は密着から最速で派生したもの
	イルカさん頑張って・縦	22	3	全	−	1	−	全体16	−	ダウン復帰不能時間30
覚醒	究極のだだっこ	25、17×8	5	立／屈／空F	R	7+暗転後2	3	26	−10	1〜10無敵／11〜13対投げ無敵／ダウン引き剥がし効果／1段目空中ヒット時ダウン効果／3〜8段目ダウン復帰不能時間50／9段目ヒット時横ふっ飛びダウン効果（50）／2〜8段目ヒットストップ0／1段目ヒット時のみ2段目以降発生
	グレート山田アタック	110	5	立／屈／空F	−	9+暗転後0	−	全体74	−	5〜22対打撃無敵／ヒット時壁バウンド効果（90）／暗転後持続の11まで相手は行動不能／飛び道具貫通
	超絶閃絶きりもみ大旋風	24×10	5	立／屈／空F	R	1+暗転後14	{2（12）}×9、2	15	+2	1のみ無敵／ヒット時壁バウンド効果（120）／ヒットストップ7／攻撃判定が出た次のフレームに追加技へ移行可能／気絶値無し／モーション中は覚醒必殺技以外の技を耐えられる
	デラックス五所川原ボンバー	48	5	立／屈／空F	−	11	10	14	+20	ヒット時叩きつけ効果（60）／ガード時ガード硬直28
一撃	メイと愉快な仲間達	全体力	−	70dot	−	7+暗転後9	2	−	−	一撃必殺準備全体70／1〜18無敵／空振り時全体23

※1：空振り時着地後硬直は移動以外の行動でキャンセルできる。ヒットorガード時着地硬直は横は5F、縦は7F＋しゃがみ状態。FRタイミングはヒットorガードした瞬間から10〜12。30でタメ完成

	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	8	1	立／屈／空F	連必JR	5	4	6	±0	－
	K	12	1	屈／空F	必JR	5	8	7	－5	基底80%
	近距離S	28	4	立／屈／空F	必JR	7	2	18	－3	－
	遠距離S	28	3	立／屈／空F	必R	10	6	19	－11	－
	HS	42	5	立／屈／空F	必R	10	6	12	＋1	地上CH時よろけ効果(最大47)
	➡＋P	30	3	立／屈／空F	必R	9	5	15	－6	1～6上半身無敵／7～13ひざ上無敵／CH時横ふっ飛び効果(地上56、空中28)／基底90%
	➡＋K	36	4	立／屈／空F	必R	17	2	11	＋4	空中ヒット時横方向吹き飛ばし効果(25)
	➡＋HS	43	5	立／屈／空F	必JR	20	4	17	＋2	地上ヒット時よろけ効果(最大50)／空中ヒット時壁バウンド効果(45)／通常ガード時ガード硬直22
	⬊＋HS	36、36	5	立／屈／空F	必JR	23	8、1	3	＋15	ヒット時強制しゃがみくらい
	ダスト	15	3	立／空F	R	25	4	22	－12	－
	デッド	25	3	立／屈／空F	R	12	3	24	－13	全体38／1～14無敵／15～32対投げ無敵／ヒット時壁バウンド効果(地上28)／基底50%
しゃがみ	P	8	1	立／屈／空F	連必R	4	4	5	＋1	基底80%
	K	14	1	屈／空F	必R	5	4	6	±0	基底70%
	S	25	3	屈／空F	必R	9	2	13	－1	－
	HS	40	4	立／屈／空F	必JR	12	4	20	－7	CH時浮かせ効果(46)／空中ヒット時引き寄せ効果(19)
	足払い	30	3	屈／空F	必JR	7	12	12	－10	基底85%
ジャンプ	P	12	1	立／空	連必JR	6	6	6	－	－
	K	16	1	立／空	必R	7	8	8	－	－
	S	28	3	立／空	必JR	7	3	21	－	－
	HS	38	3	立／空	必R	13	4	23	－	－
	D	40	3	全	－	38	13	全体25	－	地上ヒット時浮かせ効果(28)／CH時浮かせ効果(46)／着地後硬直11／16まで被CH判定、その場に停滞／飛び道具判定／攻撃をくらうと同時に攻撃判定消失／ジャンプDが消失するまで再度ジャンプDが出せない
投げ	通常投げ	60	－	43dot	RF	－	－	－	－	ヒット時ダウン効果／強制基底50%／FRタイミング59～60
	空中投げ	60	－	88dot	－	－	－	－	－	ヒット時壁バウンド効果(60)／強制基底50%

	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
必殺技	スタンエッジ(S)	40	3	全	F	10	－	全体41	－5	ダウン復帰不能時間18／1～21被CH判定／FRタイミング22～23
	スタンエッジ(HS)	40	4	全	F	13	－	全体52	－9	ダウン復帰不能時間20／1～24被CH判定／FRタイミング25～26
	スタンエッジ・チャージアタック	20×3	4	全	F	43	49	全体68	＋18	ダウン復帰不能時間20／ヒットストップ7／FRタイミング31～32／9～27追加技に移行可能／FR直後に行動すると弾の高度が変化
	空中スタンエッジ(S)	33	3	全	F	15	－	全体59	－	ダウン復帰不能時間18／着地後硬直14、しゃがみ状態／FRタイミング16～18／FR成功時自動でジャンプ属性付加／高度制限あり
	空中スタンエッジ(HS)	33	4	全	F	13	－	全体56	－	着地後硬直14、しゃがみ状態／FRタイミング14～16／FR成功時自動でジャンプ属性付加／高度制限あり
	空中スタンエッジ・チャージアタック	20×3	5	全	F	31	－	全体63	－	ダウン復帰不能時間25／着地後硬直14、しゃがみ状態／ヒットストップ7／FRタイミング21～22／高度制限あり
	ヴェイパースラスト(S)	32	3	立／屈／空F	R	9	3	32＋着地13	－34	1～8無敵／9～空中判定／ヒット時浮かせ効果(50)／基底80%／16～29追加技に移行可能
	ヴェイパースラスト(HS)	36	3	立／屈／空F	R	11	4	30＋着地13	－33	1～10無敵／11～15対打撃無敵、空中判定／ヒット時浮かせ効果(45)／基底80%／17～31追加技に移行可能
	空中ヴェイパースラスト	32	3	全	R	11	3	着地後13	－	1～10対打撃無敵／ヒット時浮かせ効果(45)／15～33追加技に移行可能
	ライジングジャベリン(S)	16	5	全	RF	17	5	着地後6	－	ヒット時壁張り付き効果(62／張り付き32)／着地まで被CH判定／FRタイミング24～26
	ライジングジャベリン(HS)	16	5	全	RF	17	6	着地後12	－	ヒット時壁バウンド効果(65)／FRタイミング27～29／着地まで被CH判定
	スタンディッパー	12、32	4、3	屈、立／屈／空F	RF	8	14(7)3	26	－15	5～21低姿勢／2段目ヒット時ダウン効果／FRタイミングは24～26
	グリードセバー	30	4	立／空	R	18	15	5＋着地11	－14	4～足元無敵、空中判定／ノーマルヒット時地面バウンド効果(40)／着地後しゃがみ状態／基底85%／相手しゃがみ時21でヒット(相手ソル)／CH時高い浮かせ＋ダウン効果
	ライトニングストライク	30	3	－	F	14	1	53	－	ダウン引きはがし効果／硬直終了まで被CH判定／ヒットストップ0／相手がダウン中のみ使用可能／FRタイミング14～16
FB	ライトニングスフィア	24×3	5	立／屈／空F	－	6	34	4	＋8	地上・空中ヒット時引き寄せ効果／ダウン復帰不能時間(25)／ヒットストップ7／全体43／30～36追加技に移行可能
	チャージドライブ	130	5	全	R	7＋暗転後13	15	35	－31	強制基底70%／ヒット時壁張り付き効果(80／張り付き60)
	グリードセバー	70	4	立／空	R	22	4	21	－8	基底80%／空中ヒット時ダウン効果(44)／CH時バウンド効果(地上43、ソルの場合)／5～20空中判定／硬直中被CH判定
	スタンレイズ	18×2	3	立／屈／空F	－	45	161	全体22	－	立ちヒット時のけぞり22／CHヒット時浮かせ効果(62)／ダウン復帰不能時間40／15まで被CH判定、その場に停滞／ヒットストップ6／高度制限あり／12以降必ず発生
覚醒	ライド・ザ・ライトニング	36×5	3	立／屈／空F	RF	10＋暗転後1	42	20	－24	1～14無敵／15～19対投げ無敵／ヒット時浮かせ効果(36)／硬直中被CH判定／ヒットストップ6／気絶値無し／FRタイミング53～56
	空中ライド・ザ・ライトニング	36×5	3	全	RF	7＋暗転後1	42	着地後3	－	1～14無敵／15～19対投げ無敵／ヒット時浮かせ効果(45)／着地まで被CH判定／ヒットストップ6／気絶値無し／FRタイミング50～53
	セイクリッドエッジ	27×5	5	全	F	5＋暗転後3	－	全体36	＋13	ダウン復帰不能時間30／ヒットストップ0／FRタイミング13～14
一撃	ライジング・フォース	全体力	－	全	－	9＋暗転後8	3	45	－29	一撃必殺準備46

区分	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	10[12]	1	立／屈／空F	連必JR	4[3]	4[2]	6[4]	±0[+4]	基底80%(DI時基底無し)
	K	14×2	2[1]	立／屈／空F	必JR	3[2]	2、6[1、4]	13[7]	−7[−1]	ドラゴンインストール中はジャンプキャンセル不能。
	近距離S	30[28]	3	立／屈／空F	必JR	5[3]	2[1]	12[10]	±0[+3]	−
	遠距離S	30[28]	3	立／屈／空F	必R	7[5]	1[1]	24[14]	−11[±0]	−
	HS	40[44]	5	立／屈／空F	必JR	11[6]	2[1]	26[13]	−9[+5]	−
	➡+P	32	3	立／屈／空F	必R	11[6]	3[2]	20[10]	−9[+2]	1〜8[1〜4]、14〜21[8〜11]上半身無敵／9〜13[5〜7]ひざ上無敵／ヒット時壁バウンド効果(30)／基底90%(DI時基底無し)
	➡+HS	32×2 [40×2]	4[5]	立／屈／空F	必R	13[8]	5、1	30[16]	−14[+2]	気絶値1.5倍／硬直終了まで被CH判定
	ダスト	17[20]	3	立／空F	R	24[18]	3[2]	24[12]	−13[±0]	1〜30被CH判定
	デッド	25	3	全	R	11	3	25	−14	1〜13無敵／14〜33対投げ無敵／14〜23上半身無敵／ヒット時壁バウンド効果(地上28)／基底50%
しゃがみ	P	8	1	立／屈／空F	連必R	5[3]	4[2]	4	+2[+4]	基底80%(DI時基底無し)
	K	12[14]	1	屈／空F	必R	6[4]	3[2]	8[6]	−1[+2]	基底70%(DI時基底無し)
	S	25[24]	3	立／屈／空F	必R	10[7]	3[2]	8[5]	+3[+7]	−
	HS	36[40]	5	立／屈／空F	必JR	8[5]	6[3]	26[13]	−13[+3]	CH時浮かせ効果(60)(通常時のみ)／基底90%
	足払い	28[30]	4[5]	屈／空F	必R	7[5]	3[2]	20[13]	−6[+4]	基底90%／4〜23[3〜15]低姿勢
ジャンプ	P	13[12]	1	立／空	連必R	5[3]	7[4]	4[3]	−	−
	K	22	2[3]	立／空	[連J]必R	6	6[3]	17[12]	−	−
	S	28[25]	3	立／空	[連]必JR	9[6]	3[2]	23[12]	−	−
	HS	24[20]×2	3	立／空	必[J]R	9[8]	6、8[4、4]	0	−	ダウン復帰不能時間17(通常時のみ)
	D	40	4	立／空	必JR	9	7	10	−	ノーマルヒット時横ふっ飛び効果(27)／CH時壁バウンド効果(54)／着地後硬直5／基底90%
投げ	通常投げ	60	−	43dot	−	−	−	−	−	ヒット時浮かせ効果／強制基底50%
	空中投げ	60	−	88dot	−	−	−	−	−	ヒット時浮かせ効果(60)／気絶値1.5倍／強制基底50%

※：DIはドラゴンインストールの略。データ中の［　］はDI時のもの

区分	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
必殺技	ガンフレイム	50、42、30、30	3、3、2、2	全	F	21	9×2、6×2	全体50	−3	ヒット時浮かせ効果(28)／硬直終了まで被CH判定／ケズリ値2倍／FRタイミング14〜15／19以降必ず発生／攻撃力、持続、攻撃Lvは手前からのもの／火柱は21、31、39、42で発生／最大1ヒット
	ガンフレイム(DI版)	60	3	全	F	20	6	7	+7	ヒット時浮かせ効果(40)／硬直終了まで被CH判定／ヒットストップ6／ケズリ値2倍／FRタイミング21〜22／飛び道具貫通
	ガンフレイムフェイント	8	1	立／屈	R	13	2	全体31	−9	硬直終了まで被CH判定
	ヴォルカニックヴァイパー(S)	20、36	3	立／屈／空F	R	7	3(3)11	21+着地10	−28	1〜9無敵／10〜13対打撃無敵／10〜空中判定／ヒット時浮かせ効果(1段目地上28、2段目26)／24〜40追加技に移行可能／着地後しゃがみ状態
	ヴォルカニックヴァイパー(DI版S)	20×3	3	立／屈／空F	R	7	3(1)4、2	21+着地10	−19	1〜9無敵／10対打撃無敵／10〜空中判定／ヒット時浮かせ効果(1段目地上28、2〜3段目30)／着地後しゃがみ状態
	ヴォルカニックヴァイパー(HS)	20、36	3	立／屈／空F	R	5	2(3)18	29+着地8	−43	1〜6無敵／7〜11対打撃無敵／7〜空中判定／ヒット時浮かせ効果(1段目地上28、2段目36)／28〜44追加技に移行可能／着地後しゃがみ状態
	ヴォルカニックヴァイパー(DI版HS)	60、18×9	5、3×9	立／屈／空F	R	7	3、54	36+着地10	−78	1〜9対打撃無敵／1段目ヒット時浮かせ+ダウン効果／2段目以降ヒット時浮かせ効果(60)、ヒットストップ0／1段目気絶値2倍／63〜追加技に移行可能／着地後しゃがみ状態
	空中ヴォルカニックヴァイパー(S)	36、24	3	全	R	5	2(3)9	着地後10	−	1〜9対打撃無敵／ヒット時浮かせ効果(1段目36、2段目27)／19〜35追加技に移行可能／着地後しゃがみ状態
	空中ヴォルカニックヴァイパー(HS)	46、26	3	全	R	5	2(3)18	着地後10	−	1〜9対打撃無敵／ヒット時浮かせ効果(1段目38、2段目36)／32〜44追加技に移行可能／着地後しゃがみ状態
	空中ヴォルカニックヴァイパー(DI版)	20×3	3、4×2	立／屈／空F、全×2	R	7	3(2)2、6	着地後10	−	1〜9無敵／10〜11対打撃無敵／ヒット時浮かせ効果(1段目地上28、2〜3段目45)／着地後しゃがみ状態
	叩き落とし	16	3	立／空F	R	12	4	着地後10	−	ヒット時たたき付け効果(30)／落下中被CH判定／着地後しゃがみ状態
	グランドヴァイパー	8×7、32	3×7、5	屈／空F×7、立／屈／空F	R	17	4×4、2×2、5、(20)3	37	−21	1〜4ひざ上無敵／5〜16、突進中足元以外無敵／突進部分1〜6段目：ダウン復帰不能時間26／立ちヒット時のけぞり24／ヒットストップ6／気絶値0.25倍／基底80%／突進部分7段目：ヒット時浮かせ効果(28)／ヒットストップ6／フィニッシュ部分：ヒット時浮かせ効果(42)／クリーンヒット時浮かせ効果(64)／データは最大時のもの
	バンディットリヴォルヴァー	24、36	3	立／屈／空F	R	9	5(11)9	2+着地7	−3	1〜3対打撃無敵／9〜空中判定／1段目ヒット時浮かせ効果(26)／2段目空中ヒット時たたき付け+ダウン効果／自動でジャンプ属性付加／着地後しゃがみ状態
	バンディットリヴォルヴァー(DI版)	20×3、50	4×3、5	立／屈／空F	R	7	3、3、3(9)9	3+着地7	+3	1〜3対打撃無敵／9〜空中判定／1〜3段目ヒット時浮かせ効果(26)／4段目空中ヒット時たたき付け効果(26)／ジャンプ属性付加／着地後しゃがみ状態
	空中バンディットリヴォルヴァー	22、20×2	2	全	RF	6	3(14)4、2	着地後12	−	1段目地上ヒット時浮かせ効果(24)／ダウン復帰不能時間2段目32、3段目28／FRタイミング6〜8／ガード時攻撃レベル1／着地後しゃがみ状態
	バンディットブリンガー	50	5	立／空	RF	32	6	9+着地4	+1	1〜3対打撃無敵／9〜空中判定／ヒット時地面バウンド効果(50、クリーンヒット時80)／CH時バウンド効果(152)／FRタイミング18〜20／基底66%／相手しゃがみ時32でヒット(相手ソル)／着地後しゃがみ状態／ガード時ガード硬直19
	ライオットスタンプ	40	1	立／空	RF	壁接触後9	−	着地後3	−4〜	1〜空中判定／ヒット時壁バウンド効果(地上28)／攻撃発生まで被CH判定なし／FRタイミング壁接触後9〜12／自動でジャンプ属性付加／発生は壁接触後9／画面端で出した場合発生14
	ぶっきらぼうに投げる	30	−	70dot	−	4	1	−	−	1〜14被CH判定／空振り時全体35／強制基底55%
	サイドワインダー	35※1	5	立／空	R	9	4	着地後13	−	ヒット時壁バウンド効果(クリーンヒット時56)／落下中〜着地後硬直まで被CH判定／気絶値0.5倍／強制基底70%／着地後しゃがみ状態／※3
	ファフニール	40	4	立／屈／空F	R	19	3	27	−13	強制基底70%／地上ヒット時よろけ効果(最大42)／空中ヒット時ダウン効果(24)／CH時スライドダウン効果(56／スライド40)／20〜25追加技に移行可能
	叩き落とし(DI専用技)	60	3	立／空	R	17	12	着地まで+10	+3	基底80%／ヒット時バウンド効果(55)／硬直差は最低空で出した場合のもの(発生20)
FB	ファフニール	60	5	立／屈／空F	R	11	17	3	+7	攻撃判定発生まで対投げ無敵／ヒット時ダウン効果(40)、クリーンヒット時スライドダウン(80／スライド28)／ガード時ガード硬直26／強制基底70%／12〜18追加技に派生可能
	タイランレイブ	25×3+84※2	3	全	−	3+暗転後1	33	35	−6	サイクバースト不能／気絶値無し／ケズリ値2倍／1〜3段目基底80%／2〜4段目飛び道具貫通／クリーンヒットの回数によりダメージが増加。
	サイドワインダー	60※1	5	全	R	9	4	着地まで+13	−	強制基底70%／ヒット時壁バウンド効果(56)／必ずクリーンヒット／着地硬直中被CH判定／ヒットストップ27／※3
覚醒	タイランレイブver.β	80、60	5、4	立／屈／空F	R	5+暗転後1	11(17)15	31	−15	1〜8対打撃無敵／1段目ヒット時ダウン効果／2段目ヒット時壁張り付けやられ効果(80／張り付き32)／気絶値：1段目0.25倍、2段目0倍／ケズリ値：1段目1.5倍、2段目2倍／2段目強制基底70%／1段目ヒットorガード時のみ2段目RC可／2段目飛び道具貫通
	ドラゴンインストール	−	−	−	−	19+暗転後1	−	−	全体20	全体20／1〜19無敵／19〜21対打撃無敵／DI中は1フレーム毎にテンションゲージ0.1増加、DI使用不能／持続時間：体力210(半分)以上は360F、209以下は360+αF(αは210−現在の体力値)、ヒットストップ中＆暗転中も持続時間は経過する／終了時：硬直36、被CH判定、テンションゲージ0、ネガティブペナルティ直前、テンションバランス激減、気絶値増加、気絶上限値低下
	ドラゴンインストールセカンド	−	−	−	−	63+暗転後64	−	−		全体127／効果はラウンド中永続、テンションゲージの自動増加は無し／効果中はテンションゲージの増加量が20%に低下、体力が減少する
一撃	ナパームデス	全体力	−	全	−	7+暗転後8	12	26+着地1	−22	一撃必殺準備76／着地まで被CH判定

※：DIはドラゴンインストールの略　※：それぞれのクリーンヒット判定：グランドヴァイパーはフィニッシュ時の柄の先、サイドワインダーは突き出した腕の周囲、ファフニールは突き出した拳の上側、バンディットブリンガーは突き出した拳の先端。クリーンヒット時のヒットストップは27　※1：サイドワインダーのクリーンヒット時は、ダメージが「35+25×クリーンヒット回数」となる　※2：タイランレイブのダメージは(25+25×クリーンヒット回数)×3+84になる。　※3：ヒット時に増加する相手テンションゲージ及びバーストゲージはダメージ値を70%として計算。

Arts Data List

技データリスト

技データリストの見方

※発生、持続、硬直、無敵時間など、時間に関する数値の単位はすべてフレーム(1フレーム=60分の1秒)

●技名:その技の名称。近距離技は**「近」**、遠距離技は**「遠」**、デッドアングルアタックは**「デッド」**、ダストアタックは**「ダスト」**と略している。

●攻撃力:相手に与えるダメージ基本値。状況によってさまざまな補正を受ける。

●Lv:攻撃レベル。原則的に1~5段階存在し、数値が大きいほどヒット時ののけ反り時間、ガード硬直時間、ノックバック距離などが大きくなっていく。

●ガード段:その技を防げる防御方法。**「立」**は立ちガード、**「屈」**はしゃがみガード、**「空」**は空中ガード、**「空F」**は空中フォルトレスで防げることを表す。また、投げ扱いの技に関しては投げ間合いを表記している。

●C:可能なキャンセル方法。**「連」**は連打キャンセル、**「必」**は必殺技で、**「J」**はジャンプキャンセル、**「R」**はロマキャン、**「F」**はフォースロマキャンできることを示す。

●発生:技動作が始まってから攻撃判定が発生するまでの時間。背景の暗転演出が入る覚醒必殺技&一撃必殺技は**「暗転まで+暗転後の発生」**という形で表記。便宜上、背景暗転の時間は相手を基準に計測し、相手が停止する直前までを**「暗転まで」**、相手が動き始めてから攻撃判定が発生するまでを**「暗転後の発生」**としている。「暗転後の発生」が0の技は、相手が停止している間に攻撃判定が発生することを表す。

●持続:攻撃判定が発生している時間。攻撃判定が発生したフレームを1として計測しているため、1フレーム目は発生と重複していることに注意。

また、多段技の持続は特殊な表記を使用している。攻撃判定が絶え間無く持続する場合は**「1段目扱いの持続、2段目扱いの持続……」**という形で各段ごとの持続を列記。攻撃判定が一度消えてから再度発生する場合は、**「1段目の持続(攻撃判定の無い時間)2段目の持続」**という形で表記。

●硬直:攻撃判定が無くなってから技の動作が終了するまでの時間。動作終了後も攻撃判定が持続する飛び道具などは、動作開始から終了するまでの時間を「全体○○」という形で表記。

●硬直差:相手にガードさせた後の、両者の硬直時間の差。**+**なら相手よりも先に動け、**−**なら相手が先に動き出すことを表す。基本的に最後の段を発生直後に当てて計測しているが、出す高さによって数値が大きく変動する空中技などは割愛してある。

●備考:上記項目に収まらない要素。数字は特に単位が付けられていないものはフレーム数を表しているが、文章が伝わりにくいと思われる場所には**「フレーム=F」**と表記していることもある。そのほかの表記の意味は以下の通り。

「○○~○○■■無敵」/○○~○○にあるフレームの間、何らかの無敵状態であることを表す。**「無敵」**は全身のやられ判定と投げられ判定、**「対打撃無敵」**は全身のやられ判定、**「対投げ無敵」**は投げられ判定、**「上半身無敵」**はヴェノムの立ちPを避けられる高さ、**「膝上無敵(低姿勢)」**はカイのスタンエッジを避けられる高さ、**「下半身無敵」**、**「足元無敵」**、**「足元以外無敵」**は表記された部位のやられ判定が無くなることを示す(部位はあくまで目安)。

「■■時○○効果(▲▲)」/ヒット時の効果。■■部分にはヒットの仕方によって入る文字が変わる。カウンターヒット時限定のものは**「CH時○○効果」**、地上ヒット限定のものは**「地上ヒット時○○効果」**など。特に表記が無い場合はヒットすれば効果が現れることを表す。▲▲部分はダウン復帰不能時間で、特殊な場合のみ表記。ただし、スライドダウン効果と壁張り付き効果は**「(ダウン復帰不能時間/効果時間)」**で表している。よろけ効果には**「よろけ効果(最大○○)」**というように、相手が回復しなかった場合のよろけ時間を表記。通常ヒットでよろけ効果のある技は通常ヒット時、カウンターヒットでよろけ効果のある技はカウンターヒット時の数値。攻撃レベル以上にのけ反りやガード硬直が長いものは、**「立ちヒット時のけ反り○○」**や**「地上(空中)ガード時ガード硬直○○」**と表記。そのほか効果の種類には、次のものがある。

「浮かせ」/相手を浮かせる。

「ダウン」/相手はダウン復帰できずにダウンする。

「横吹っ飛び」/横方向に吹き飛ばす。

「地面バウンド」/地面にたたき付けた後に浮かせる。

「壁バウンド」/壁にたたき付けた後に跳ね返る。

「スライドダウン」/地面を滑りながら吹き飛ぶ。効果時間中の相手は空中判定。

「壁張り付き」/画面端でのみ壁にたたき付けた後に張り付く。

「引き寄せ」/相手を引き寄せる。

「強制しゃがませ」/立ち状態の相手をしゃがみ状態にする。

「強制立たせ」/しゃがみ状態の相手を立たせる。

そのほか、各表記方法については以下を参照のこと。

「ダウン引き剥がし効果」/ダウン中の相手にヒットした場合でも通常のヒット効果があり、ダウン中の補正を受けないもの。ただし、基底ダメージ補正は掛かるので注意。

「基底&強制基底○○%」/以降の連続技に掛かるダメージ補正率。正しくは**「基底ダメージ補正」**であるが、この項においては**「基底」**と略しているので注意。基底はその技を1ヒット目に使用した場合に掛かり、強制基底は何ヒット目であろうがその技を使用したら以降の連続技ダメージに掛かる。

「気絶値○○倍」/気絶率の補正。その技を決めたときは、ダメージ率から算出した気絶値に×○○が掛かる。

「ケズリ値○○倍」/ケズリダメージが通常よりも高いものを表記。ケズリダメージは通常**「攻撃力×0.125」**だが、○○倍と表記してある技は**「攻撃力×0.125×○○」**となる。

「○○しゃがみ状態」/○○の間はしゃがみ状態で、攻撃をくらうとしゃがみやられになることを表す。

「○○被CH判定」/発生~持続以外でも○○の間に攻撃をくらうとカウンターヒットになることを表す。

「ダウン復帰不能時間」/特殊な技のみその時間を表記してある。ただし、特殊なヒット効果がある場合は**「ヒット効果(○○)」**で表記。

「FRタイミング○○~○○」/○○~○○にあるフレームの間、フォースロマキャンできることを表す。

「自動ジャンプ仕込み」/ジャンプ仕込みを入力しなくても、技後ジャンプ仕込みをされている技。なお、空中技でジャンプ仕込みされる技は**「移動制限解除」**と表記。

—System Data— システムデータ

体力と防御力の関係／根性値・気絶上限値

本作は体力が一律同じで、キャラ毎に設定された防御力によってダメージが変わる仕組みとなっている。つまり、同じ連続技を決めた場合でも防御力が異なるキャラに決めると、与えるダメージが変わるのだ。

下記にソルを基準とした防御力の系数を表にしたので参考にしてほしい。例えば、チップはソルに与えるダメージに1.3倍した数値を与えることになる。数値がソルよりも高いほど防御力が低く、ソルより低い数値のキャラほど防御力が高いという仕組みだ。

また、根性値は体力が低くなったときに掛かるダメージ補正のこと。残り体力により段階的に補正が掛かる。こちらは全6パターンに分類される。気絶上限値は上限に到達したときに気絶状態となる数値だ。

同じ連続技でも防御力や根性値で威力は大きく異なる。体力満タンのチップに対してこのダメージでも……、

根性値補正の掛かっているポチョムキンに対してはこの通り。終盤は特に注意しよう。

◆防御力／根性値／気絶上限値

キャラ名	防御力(系数)	根性値	気絶上限値
ソル	1.00	1	60
カイ	1.03	2	60
メイ	1.06	3	70
ミリア	1.21	3	55
エディ	1.06	0	60
ポチョムキン	0.87	4	80
チップ	1.30	4	50
ファウスト	1.00	0	65
梅喧	1.18	5	55
ジャム	1.06	3	65
ジョニー	1.00	4	70
アクセル	1.06	1	60
アンジ	1.06	5	65

キャラ名	防御力(系数)	根性値	気絶上限値
ヴェノム	1.06	0	60
テスタメント	1.00	1	65
ディズィー	1.15	0	50
スレイヤー	0.96	1	70
イノ	1.06	2	55
ザッパ	1.00	2	60
ブリジット	1.07	0	55
ロボカイ	0.89	0	80
アバ	0.89	0	80
聖騎士団ソル	0.96	2	60
クリフ	1.06	1	50
ジャスティス	1.03	5	70

ダッシュ&バックステップデータ

バックステップは、全キャラ共通で入力直後から打撃無敵となる。ただし、無敵の終了時間はキャラごとに違うので、下の表を参考にしてもらいたい。ポチョムキンやザッパは動作中ほとんどの時間が無敵となっており、非常に優秀。また、無敵時間以外にも全体動作の短いキャラは仕切り直しの手段として使いやすい。

右の表は空中ダッシュ、空中バックダッシュの性能表だ。空中ダッシュには動作開始から一定時間、行動不能の時間が存在する。この時間は攻撃が出せないほか、空中ガードもできないので注意しよう。連続技に空中ダッシュを挟む場合も、行動不能時間を計算して遅めに技を出す必要がある。なお、空中ダッシュ、空中バックダッシュはどちらも動作中フォルトレスできない。地上ダッシュと違いフォルトレスを利用した急停止などができないので覚えておこう。

◆バックステップ性能表

キャラ名	全体	無敵時間
ソル	16	8
カイ	16	9
メイ	13	9
ミリア	11	5
エディ	16	7
ポチョムキン	21	20
チップ	21	9
ファウスト	13	7
梅喧	16	9
紗夢	13	7
ジョニー	11	7
アクセル	16	8
闇慈	16	9
ヴェノム	13	7

キャラ名	全体	無敵時間
テスタメント	16	9
ディズィー	16	9
スレイヤー	28	19
イノ	16	11
ザッパ	11	10
ブリジット	15	8
ロボカイ	14	10
アバ(通常)	17	8
アバ(諸刃)	16	8
アバ(極諸刃)	20	8
聖騎士団ソル	16	8
クリフ	13	7
ジャスティス	24	19

◆空中ダッシュ・空中バックステップの性能表

キャラ名	空中ダッシュ		空中バックステップ	
	全体	行動不能時間	全体	行動不能時間
ソル	20	6	12	6
カイ	20	7	12	6
メイ	21	6	12	6
ミリア	12	5	12	6
エディ	18	9	18	8
ポチョムキン	-	-	-	-
チップ	16	6	12	6
ファウスト	62	9	30	11
梅喧	17	6	12	6
紗夢	15	7	12	6
ジョニー	17	6	12	6
アクセル	18	7	11	6
闇慈	20	6	12	6
ヴェノム	22	7	12	6
テスタメント	18	7	12	6
ディズィー	16	6	12	6
スレイヤー	11	9	8	6
イノ	23	6	13	6
ザッパ	20	6	14	6
ブリジット	20	6	12	6
ロボカイ	17	7	12	6
アバ(通常)	17	7	12	6
アバ(諸刃)	14	7	12	6
アバ(極諸刃)	14	7	12	6
聖騎士団ソル	16	6	12	6
クリフ	21	6	12	6
ジャスティス	24	6	24	6

※ジャスティスの数値はオメガシフト中のもの

—フレーム活用術— システム豆知識

攻撃発生と硬直差を考えて反撃

反撃を考える場合、フレーム表にある「攻撃発生」と「硬直差」に注目。例えば、硬直差が-10Fの技をガードした場合、直後に攻撃発生10F以下の技を出せば反撃が確定する。技が届かなかったり、攻撃発生の最初が当たらないといった場合があるので、フレーム表だけで完全に判断できないが、目安になる。

スレイヤーのダストアタックは硬直差-9。ディズィーのしゃがみHSは攻撃発生8で反撃になる。

◆地上通常技の最速攻撃発生表

キャラ名	技名	攻撃発生
ソル	立ちK	3
カイ	しゃがみP	4
メイ	立ちP、しゃがみP	5
ミリア	立ちK、しゃがみP、しゃがみK	5
エディ	しゃがみP	5
ポチョムキン	立ちP	5
チップ	立ちP、しゃがみP、近距離立ちS	4
ファウスト	立ちP	5
梅喧	立ちP、しゃがみK	5
ジャム	立ちP	3
ジョニー	立ちP、しゃがみP、しゃがみHS	5
アクセル	立ちK	6
アンジ	立ちP	4

キャラ名	技名	攻撃発生
ヴェノム	しゃがみK、近距離立ちS	5
テスタメント	しゃがみP、近距離立ちS	5
ディズィー	立ちP,近距離立ちS	5
スレイヤー	しゃがみP	4
イノ	立ちP	4
ザッパ	【無】立ちP、しゃがみP、【幽】しゃがみS、【剣】近距離立ちS	5
ブリジット	しゃがみK	5
ロボカイ	立ちK、立ちHS	5
アバ	【通常】【諸刃】立ちP	3
聖騎士団ソル	立ちK	3
クリフ	立ちP、しゃがみP	5
ジャスティス	しゃがみP	5

ジャンプ移行

ジャンプは入力直後すぐに跳ぶわけでなく、最初に必ずジャンプ移行への準備動作がある。これがジャンプ移行。ジャンプ移行中に攻撃を当てれば地上ヒットする。ジャンプ移行が早いキャラは空中に逃げやすく、逆に遅いキャラは、地上で攻撃をくらいやすい。

ジャンプ移行中に攻撃をくらうと地上ヒットになる。ジャンプ移行の遅いキャラは空に逃げにくい。

◆ジャンプ移行早見表

ジャンプ移行フレーム	キャラ名
3F	下記以外のキャラ
4F	ファウスト、ジョニー、アクセル、ヴェノム、テスタメント、スレイヤー、アバ
5F	ロボカイ、ポチョムキン

直前ガードから反撃

直前ガードは通常ガードに比べて、間合いが離れず通常ガードよりも早く動き出せる。そのため、普段ガードして反撃が間に合わない技でも反撃が狙えるのだ。例えば、スレイヤーのPマッパハンチは硬直差-1Fで技の攻撃レベルは5。下表を見ると攻撃レベル5の技の場合、通常ガードの硬直時間は18F。一方、直前ガードの硬直時間は14Fなので、直前ガードした場合は通常ガードより4F早く動き出せる。つまり、硬直差-1Fと合わせて、5F先に動ける。つまり、最速で出せば攻撃発生5Fのディズィーの立ちPが反撃で決まるのだ。通常技を最速のタイミングで入力するのは難しいものの、ボタンのズラシ押しや擦り押しで精度を上げられる。通常ガードで反撃の無い技には、直前ガードを狙ってみよう。

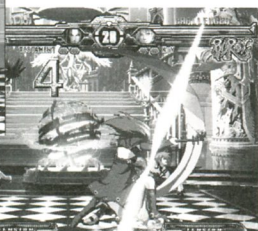
突進系必殺技に直前ガードを狙うと効果的。ガード後は動き出しが早いだけでなく、間合いも近いので反撃しやすい。

◆各防御法の硬直時間

防御法 ＼ 相手の技の攻撃レベル		1	2	3	4	5
地上	直前ガード	7	8	10	12	14
	通常ガード	9	11	13	16	18
	フォルトレス	11	13	15	18	20
空中	直前ガード	3	5	7	9	11
	通常ガード	9	11	13	16	19
	フォルトレス	11	14	17	20	23

フレーム表からコンボを作る！

地上連続技を考える場合、技レベルののけぞり時間に注目。例えば、テスタメントの【遠距離立ちS→➡+K】というガトリングは、遠距離立ちSを立ち状態に当てると、14Fのけぞる。一方、しゃがみ状態の相手に当てると1F延びて15Fに。➡+Kの攻撃発生は15Fなので、立ち状態の相手には連続ヒットせず、しゃがみ状態にはコンボになる。くらい状態別ののけぞりなどは、下段の表を参考に。

フレーム表で技の攻撃レベルを確認。表と照らし合わせると、のけぞり時間が分かる。しゃがみガードやカウンターヒットは、のけぞり時間が長いぞ。

後は、ガトリングルートの中で、のけぞり時間より早い攻撃発生の技を探せばいい。長時間のコンボは補正を受けるので、間に合わない場合がある。

◆カウンターヒット時ののけぞり時間

攻撃レベル	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	Lv5
地上ヒット時					
通常ヒット時ののけぞり時間(立ちくらい時)	10	12	14	17	19
通常ヒット時ののけぞり時間(しゃがみくらい時)	10	13	15	18	20
カウンターヒット時の強制停止時間	0	2	4	8	12
カウンターヒット時の合計のけぞり時間(立ちくらい時)	10	14	18	25	31
空中ヒット時					
空中ヒット時の基本ダウン復帰不能時間	10	12	14	16	18
カウンターヒット時の強制停止時間	0	2	4	8	12
カウンターヒット時の増加量	10	12	14	16	18
カウンターヒット時の合計のけぞり時間	20	26	32	40	48

—Other system— その他のシステム

サイクバースト

Dボタンを含む2ボタン同時押し

サイクバーストとは、通常状態はもちろん、攻撃をくらっているときや吹き飛び中、ダウン中でも可能なキャラクターの周りに円状に発生する打撃無敵の打撃技だ。体力ゲージの下に表示されているBURSTゲージがMAXのときに、Dとそれ以外のボタン二つを同時押しで発動できる。細かい性能については、右表参照のこと。

攻撃判定の大きさや発生速度は、一部を除き全キャラ共通。のけぞりや吹き飛び、よろけなどの相手にはヒットしないので、コンボには組み込めない。唯一、気絶時の相手には当てることができる。

BURSTゲージは最初はMAXで始まり、ラウンド間で持越し。使用後は時間経過で回復し、相手の攻撃をくらった場合も回復する。全3段階で自キャラの体力が少ないほど、時間経過による回復は早い。

◆使用状況による違い

使用時の状態	エフェクトの色	バーストゲージ消費量	ヒット時のボーナス	攻撃後〜着地まで	発生
通常状態	黄色	2/3	テンションゲージMAX	打撃技に対しては無敵（投げられ判定あり）	19
やられ状態※2	青色	すべて	バーストゲージ1/3回復	無防備	19※1

※1：アバのみ発生17F
※2：のけぞり中、よろけ中、吹き飛び中、ダウン中、ガード中

◆サイクバーストを使えない状況

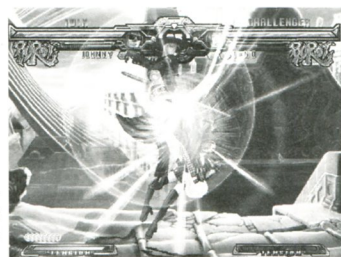
①気絶中　②投げ技や覚醒必殺技をくらった後、ダウン復帰をするか完全に起き上がるまでの間　③上記やられ中に覚醒必殺技を出された後　④自分が技を出している間（硬直中も含む）

青色サイクバースト

やられ状態から発動するのが、青色のサイクバースト。黄色サイクバーストと違い、攻撃後は着地まで無防備な状態が続く。空中の高い位置で使用すると、その分無防備状態が長くなるので注意したい。実戦でも主にコンボからの脱出に使う。補正の緩い始動コンボ時に使うと効果的だろう。また、画面端のエディ相手のように、強力な固め連係をガードしているときにも有効だ。

青色サイクバーストは、攻撃後着地まで無防備。攻撃を確実にヒットさせて、反撃を避けたい。

黄色サイクバースト

通常状態から発動すると、黄色サイクバーストになる。出始めから攻撃発生、さらに着地まで打撃に対して無敵になる。ヒット時は、テンションゲージがMAXになるのが魅力的。外してもほとんどスキが無いので、リスクは少ない。実戦では、動きの大きな突進技に狙うのがいい。逆に、密度の濃い連係だと、タイミングがずれて青色サイクバーストになりやすいので注意しよう。

ヒットさせればテンションゲージがMAXに。今後の展開が大幅有利になる。なお、今作からヒット後相手はダウン復帰可能。

ロマンキャンセル

特定の技の後、Dボタン以外の3ボタン同時押し

攻撃の硬直動作をキャンセルし、通常状態に戻るのがロマンキャンセル。テンションゲージを50%消費する。主な使いどころは連続技の発展。同じ50%消費する覚醒必殺技より、ダメージの大きな連続技を作ることが可能だ。ほかにも、大きな技のスキを消して反撃を防いだり、連係を強引に継続したい場合に便利だ。

使用条件

ロマンキャンセルはほぼすべての打撃技に対応。攻撃を当てたときのみ使用が可能で、任意のタイミングで発動できる。飛び道具には使用できない。

赤いエフェクトがロマンキャンセルの印。攻撃を当てないとできないので、打撃系に限られる。

フォースロマンキャンセル

特定の技の後、タイミングよくDボタン以外の3ボタン同時押し

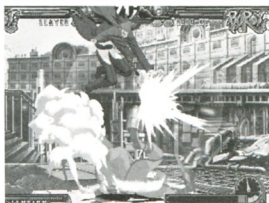
フォースロマンキャンセルは、特定のタイミングでそれを強制的に中断し通常状態に戻るシステム。ロマンキャンセルと効果は同じだが、使用条件や対応技に特徴があるため、同じ使い方もできるし、全く違った使い方もできる。消費するテンションゲージが25%と少ないこともあって使用機会が多いが、入力タイミングはシビア。

使用条件

フォースロマンキャンセルは、特定の技にのみ対応。特定のタイミングで発動するので、攻撃を当てる前でも可能だ。飛び道具や移動系にも使用可。

飛び道具にもフォースロマンキャンセル可能。これを攻めの足掛かりにする使い方もある。

カウンターヒット

相手の攻撃発生前に攻撃を当てると（例外で硬直中でも）カウンターヒットが発生する。その効果はのけぞり時間の延長と気絶値2倍。また、一部の技にはカウンターヒット時のみヒット効果が変化するものがある。

よろけ

一部の技は当てるとよろけが誘発。無防備な状態になる。よろけ中はのけぞりと違い投げることが可能だ。また、相手はレバガチャで、よろけ時間を回復可能。

よろけ誘発技は特定の技に設定されている。一部、カウンターヒットでよろけになるものも。

―Defence system―

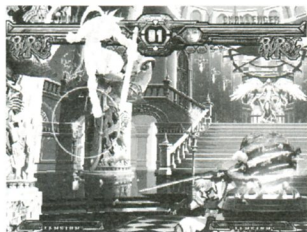
防御システム

ダウン復帰　空中やられ中にレバー＋D以外のボタン

ダウン復帰は、空中やられから通常に復帰する回避動作。空中でくらった攻撃のダウン復帰不能時間が経過してからでないと使えない。ダウン復帰不能時間は特殊なやられを除き、攻撃レベルが高い技ほど長くなる。また、コンボをくらっている時間に応じて補正がかかり、ダウン復帰不能時間は短くなる。長いコンボの後半は空中復帰しやすくなる、といった具合だ。

なお、ダウン復帰可能な状態で追撃されると、連続ヒットを示すBEATの表示が黒く変わり、つながっていないことが分かる。

前方or後方ダウン復帰

前方or後方ダウン復帰は、各方向＋ダウン復帰で出せて、小さく跳ねて復帰する。画面端なら前方ダウン復帰して脱出するなど、状況により使い分けるといい。

ダウン復帰直後は白く発光し、最低14Fの無敵となる。無敵時間は受け身を取る方向で変化する。

ニュートラルダウン復帰

レバーニュートラルから取るダウン復帰は軌道修正が無く、直前の吹っ飛び方向に依存。あまり低い位置ではできない短所があるものの、着地までが早いという長所がある。

着地までが早いニュートラルダウン復帰。相手の空中コンボが失敗したときは、反撃できる場合がある。

デッドアングルアタック

デッドアングルアタックは、ガード硬直中にレバー⬅or➡方向＋D以外のボタン二つ押しで出せる。ダメージは小さいものの、無敵が長いので切り返しやすい。

デッドアングルアタックは、ガード硬直をキャンセルして出せる。全体動作が大きい技は、切り返しやすい。

全体動作の小さいPやK攻撃に対しては、出してもガードされる場合がある。

フォルトレスディフェンス

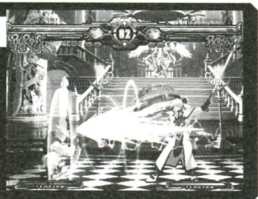
フォルトレスディフェンスの操作は、ガード方向+PorKorSorHSのいずれか二つ同時押し。キャラの周りを緑のエフェクトが回転し、使用中はテンションゲージが時間で徐々に減少。攻撃をガードすると、ガードした技の攻撃レベルが高いほど、大きくテンションゲージが減る。詳しい効果は、以下の三つのカコミを参照のこと。

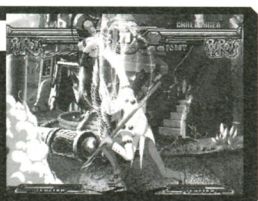
なお、フォルトレスディフェンス使用後は一定時間テンションゲージがたまりにくいデメリットがある。

ノックバック増加

フォルトレスディフェンスすると、ノックバック（ガード時に反動で後ろに下がる動作）が大きくなるので、空振りさせやすい。ただし、同時に硬直も延びるので注意しよう。

ケズリ・ガードバランス上昇無効

必殺技によるケズリダメージ無効化できる。また、ガードバランスが上昇しないので、その上昇を抑制できる。75%以上になると危険なので、これで調整するといいだろう。

空中ガード不能技を防御

通常では空中ガードできない地上通常技や一部の必殺技を、空中フォルトレスディフェンスでガードできる。テンションゲージを大きく減少するが、その効果は絶大だ。

直前ガード

攻撃を受ける直前（正確には8F前）にガードすると直前ガードが成立。ノックバックが小さく、ガード硬直が軽減されるため、反撃しやすくなる（硬直時間は、P05の表を参照）。また、テンションバランスが上昇し、テンションゲージがたまりやすい状態になる。

白く光るガードが直前ガード！

連続ガードを続けて直前ガードするとテンションゲージが急上昇。ただし、硬直軽減効果で連続ガードが途切れるため、ガードバランスが上昇しやすい。連発は諸刃の剣なのだ。

スラッシュバック

スラッシュバックは、テンションゲージをほんの少し消費して、レバーガード方向+S・HS同時押しで発動。2F以内に攻撃を受けると成功し、硬直が地上が3F、空中が2Fと劇的に短くなる。また、成功後の44F間は受付猶予6Fになるため、連続で出しやすくなる。

ただし、失敗時のリスクは大きい。空振り時はすぐに動けて攻撃も出せるが、一定時間ガードができない状態になる。

普段反撃できない技にも反撃可能に。さらに、テンションゲージ、テンションバランスの増加、ノックバックが軽減される。

—Offence system— 攻撃システム

ガトリングコンビネーション

キャラごとに設定されているルートに沿って攻撃ボタンを押していくと出せる、通常技による連続攻撃。それがガトリングコンビネーションだ。正確には、通常技の硬直をキャンセルして、次の通常技につなげるシステム。相手に通常技が当たっているときのみ可能で、空振り時にはできない。

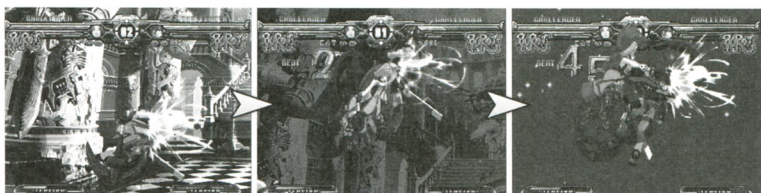
ガトリングコンビネーションには、連続ヒットするもの、しないもの、足払いやダストアタックにつながるものなどさまざま。ルートはキャラごとに異なるので、これで攻めのバリエーションを増やそう。

キャンセルとは？

キャンセルとは、技の硬直をキャンセルして次の技につなぐこと。通常技同士のキャンセルならガトリングコンビネーション。そのほか、必殺技でキャンセルするものを必殺技キャンセル、ジャンプでキャンセルするものをジャンプキャンセルと呼ぶ。

ダストアタック 立ち状態でD

立ち状態でDボタンを押すと出せるのが、ダストアタック。全キャラ共通のシステムで、中段攻撃。しゃがみガードを崩せる。

ヒット後は相手を特殊な軌道で上空に吹き飛ばし、レバーを上に入れることで相手を追いかけるホーミングジャンプに移行する。ホーミングジャンプ中は、ヒットしたジャンプ攻撃を（レバーを上方向に入れ続けると）ホーミングジャンプでキャンセルできるので、連続して攻撃を当てられる。

ダストアタックをヒットさせたら、しばらく上方向にレバーを入れる。ホーミングジャンプで相手を追いかけ、HSやDなどを数発当てる。背景が青くなったら通常状態なので、空中ガトリングにつないでいこう。

足払い しゃがみ状態でD

しゃがみ状態でDを押すと足払い攻撃が出る。全キャラ共通のシステムで、下段攻撃で、ヒット時にはダウンを奪えるのが特徴だ。キャラによっては、必殺技やジャンプでキャンセルできる技もある。

ダウンが重要なこのゲーム。足払いの使用頻度は高い。キャラごとにリーチや性能が異なる。

覚醒必殺技

テンションゲージが50%以上たまっている時に（一部、100%消費するものあり）特定のコマンドを入力すると、それを消費して覚醒必殺技を出すことができる。使用すると画面が暗転するのが特徴だ。技の性質は、打撃や投げ、攻撃補助などさまざまだが、どれも戦況を左右する強力な攻撃となる。なお、暗転が始まるまでの時間や暗転後に攻撃発生するまでは、技によって大きく異なる。

暗転前に無敵のある技が多く、打撃系の覚醒必殺技は総じて高威力。連続技に使ってもいいし、割り込みに使ってもいい。技の特徴を生かせば、これまでの闘いが大きく変わる。

破壊力抜群！

戦局打開に渾身の一手！

覚醒必殺技の中には、攻撃でなく特殊な撃補助のものもある。状況やタイミングが大事だが、戦況を一変する効果がある。ここぞ、というポイントで使っていこう。

覚醒必殺技でサイクバースト封じ！

覚醒必殺技の暗転からその最中は、相手のサイクバーストゲージに×印が付き使用できなくなる。つまり、邪魔をされずに確実にダメージを与えられるのだ。さらに覚醒必殺技がヒットすると、そのやられ中もサイクバースト不能となる。通常投げ→覚醒必殺技→追撃と決めれば、追撃の1ヒット目まで、サイクバーストで割り込めないコンボになる。

フォースブレイク

テンションゲージ25%を消費する強力な必殺技。発動時に一瞬光るのが特徴だ。フォースブレイクの出始めには、対打撃無敵や投げ無敵などが多く、立ち回りで活躍する機会が多い。また、威力が高いもの、特殊なやられを誘発するものなど、コンボに活躍するものもある。

なお、一部覚醒必殺技と同じ暗転を伴い、サイクバーストを使用不能にする性能を持っている。

フォースブレイクは、基本的には通常必殺技の強化版だが、一部その技で独立したものもある。どちらも高性能で強力だ。

一撃必殺技

一撃必殺は、決まれば必ずK.O.できる強力な技。ただ、それには、P・K・S・HS同時押し操作の一撃準備が必要。その後、特定のコマンドで発動できる仕組みだ。一撃必殺準備を使うと、テンションゲージを一撃必殺ゲージに変換させる。このゲージは時間で徐々に減少し、無くなると今度は体力が徐々に減っていく。一撃準備後は早めに発動しないと、逆にピンチの状況になるというわけだ。

決まれば、相手の残り体力に関係無く1発K.O.の強力な技。実戦ではなかなか狙う機会が無い。気絶中に狙うくらいか。

—OVER all system—

全体システム

テンションゲージ

画面下に表示されているゲージがテンションゲージ。テンションゲージは現在の残量に応じて、分かりやすく色が変化する。25%未満は青色、25%以上は緑色、50%以上は赤色、75%以上は紫色、満タンの100%になると黄色になる。

テンションゲージは、下表にある使用行動で消費する。技を出すことで一定量消費するものや、時間により徐々に消費するものなどさまざまだ。いずれもテンションゲージを消費するだけあって、強力なものや特別な行動を取れることが特徴だ。

テンションゲージの増加は、アクティブプレイ。つまり、積極的に相手に近付く動きや攻撃する動きをするとたまる。逆にネガティブプレイ、何もしない消極的な行動や相手から遠ざかる動きをすると、減りはしないもののたまりにくい状態になる。常にアクティブプレイをし続ければ、自然とテンションゲージがたまるわけだ。

最後に注意点。ネガティブな行動を続けると、テンションゲージ上に"DANGER"と表示。それでもこの行動を止めない場合には、やがてネガティブペナルティになる。この状態は大変危険で、テンションゲージが0になり、一定時間テンションゲージがたまらず非常に気絶しやすい。ペナルティなので、なるべくこの状況は避けよう。

覚醒必殺技+スラッシュバック以外の使用行動直後は、一定時間テンションゲージがたまりにくい状況になる。

◆テンションゲージ使用行動

- ●覚醒必殺技
- ●フォースブレイク
- ●ロマンキャンセル
- ●フォースロマンキャンセル
- ●フォルトレスディフェンス
- ●デッドアングルアタック
- ●スラッシュバック

ダウン追い打ち

ダウン後一定時間やられ判定が残るため、ダウンしている相手に追い打ちが可能。補正がかかるためダメージは小さめだ。といっても、小技なら数多く当てられる。チリも積もって、そこそこのダメージなる。瀕死の相手に有効だ。なお、あえてダウン復帰させて、打撃や空中投げで攻めるのも一つの戦法。ダウン追い打ちすると横方向に吹っ飛ぶので、前方ダウン復帰しても真上に飛ぶ。画面端なら捕まえやすいだろう。

ダウン引き剥がし

特定の技にはダウン引き剥がし性能がある。これらの技でダウン追い打ちすると、通常の空中やられ状態になる。つまり、そこに空中コンボが可能だ。一部のキャラしか所持していないが、これでコンボを発展させよう。

ガードバランス

体力ゲージの下に表示されている細いゲージがガードバランス。相手の攻撃をガードすると増加し、攻撃をくらうと減少する。ゲージの残量が、攻撃をくらった際に受けるダメージに影響する。基本的に初期値以上だとダメージに補正が掛らず、初期値以下だと減少補正がかかる。

また、ガードバランスが75%以上になるとゲージが点滅、その状態で攻撃をくらうと無条件でカウンターヒットになる。これを利用すれば、カウンターヒット限定の連続技を意図的に狙うことが可能だ。

なお、ガードバランスは一定時間何も無いと、徐々に初期値に戻る。ただし、ガードバランスの回復や増減量は一定ではなく、キャラによって差があるので注意しよう。

攻撃レベルの高い技ほど、ガードさせた際にガードバランスをためやすく、ヒット時には減りにくい。

◆ガードバランス増減の仕組み

相殺/気絶

▶**相殺**/お互いの攻撃判定がぶつかると白いエフェクトと共に相殺が発生。そのままなら動作を継続だが、いずれかのボタンを押せば、キャンセルして次の行動に移れる。

レバーだけではガードできない。手堅く立ち回るならフォルトレスディフェンスでキャンセルしよう。

▶**気絶**/攻撃には気絶値と呼ばれる値が設定されており、これが一定量たまると無防備な気絶の状態になる。時間で気絶値は回復するが、連続で攻撃をくらうと危険だ。

カウンターヒットすると気絶値が2倍。もし気絶したら、レバガチャで回復し、時間を短縮しよう。

Contents

Character Guide

—Basic system— 基本システム

ガード／空中ガード

レバー←方向の立ちガードは、跳び込みや中段攻撃をガードできる。一方、レバー↙方向のしゃがみガードは下段攻撃をはじめとする中段以外の地上技をガードできる。また、空中ガードは大半の地上技を防げない。

ダッシュ／バックステップ

素早くレバーを→→と入力するダッシュは、素早く前進する動作。←←と入力するバックステップは出始めに無敵時間がある。空中でも可能だが、基本的に1回のジャンプで空中ダッシュは1回（例外あり）となる。

2段ジャンプ／バックジャンプ

通常ジャンプの後、再度空中で↑を入力すると2段ジャンプが可能。また、地上で↓↑と素早く入力するとハイジャンプができる。ハイジャンプはキャラに残像が付き、通常ジャンプよりも高く跳ぶ。

通常投げ／空中投げ／投げ抜け

相手に密着した状態で、レバー→or←方向＋HSボタンで投げが可能。空中も同様だ。のけぞり中、ガード硬直中、ダウン中(およびそれらから復帰した直後)は投げられない。なお、投げ抜けは投げと入力は同じ。

挑発／敬意

挑発はスタートボタンを入力。敬意は→＋スタートボタンで出せる。挑発は相手のテンションゲージが微増する。また、一部攻撃判定を持っているキャラが居る。敬意は挑発よりも早いタイミングで中断できる。

レバー入れ攻撃

主にレバー→or↘方向＋ボタンで、それに対応する専用のレバー入れ攻撃を出せる。扱いはほぼ通常技と同じだが、→＋Pのように上半身無敵のあるものや、→＋HSのようにリーチが非常に長いものなどクセが強い。

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.96

GUILTY GEAR XX ACORE PLUS R A GAINFUL MATERIAL

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.96

GUILTY GEAR XX ACORE PLUS R A GAINFUL MATERIAL

ギルティギア イグゼクス アクセントコア プラスアール ア ゲインフル マテリアル

9784047284685

1929476018007

定価 本体1,800円+税

平成24年11月13日発行　発行人／浜村 弘一　編集人／青柳 昌行

発行所／株式会社エンターブレイン　〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1　TEL.0570-060-555(代表)

発売元／株式会社角川グループパブリッシング　〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3

ISBN978-4-04-728468-5

C9476 ¥1800E

雑誌 61974-33　Ⓡ2013.11　Printed in Japan　大日本印刷株式会社